Nº 111 • Ano 10
Brasil R$ 6,90
Europa € 2,90
Abril 2008
ISSN 1516-6260
9 771516 626008 00111
EDITORA EUROPA

PlayStation

Dicas e Truques para

www.eurogames.com.br

Promoção

Pense como um deus e concorra a um PSP

WINNING ELEVEN 2008 agora no PS3

Teste em primeira mão do maior futebol no superconsole

6 Detonados

Detonado 2
Fifa Street 3
Dicas para driblar e golear como os maiores craques do futebol

Detonado 3
Lost Via Domus
Viaje para a famosa ilha do seriado de TV e descubra os seus segredos

Detonado 4
Silent Hill Origins
Roteiro completo para decifrar todos os enigmas e chegar aos finais secretos

Detonado 5
As Crônicas de Spiderwick
Indicações para encontrar todos os itens colecionáveis da aventura cinematográfica

Detonado 6
Mercenaries
Guia de missões e mapas para torná-lo um mercenário milionário (e vivo)

Novo!

Detonado 1
God of War
CHAIN OF OLYMPUS
Todas as fases, segredos e dicas para detonar os chefões da nova luta de Kratos contra os deuses do Olimpo

REVIEWS ARMY OF TWO • NiGHTS • JUMPER • FLOW • DOWNSTREAM PANIC!

NOVO AXE DARK TEMPTATION.

TÃO IRRESISTÍVEL QUANTO O CHOCOLATE.

WWW.AXE.COM.BR/DARKTEMPTATION

PlayStation

Abril/2008

Diretores
Aydano Roriz
Abílio P. Cunha

Editor e Diretor Responsável: Aydano Roriz
Diretor Operacional: Abílio Cunha
Diretor Executivo: Luiz Siqueira

Diretor Editorial e jornalista responsável:
Roberto Araújo - MTb.10.766: e-mail: araujo@europanet.com.br
Diretor Adjunto: Mário Fittipaldi

Editor: Humberto Martinez
Chefe de Arte: Welby Dantas
Redação: Leandro Rodrigues
Edição de Arte: Cristina Sayuri
Revisão de Texto: Mariana Russo
Colaboraram nesta Edição: Amer Houchaimi, Bruno Ramalho, Fabricio Calleffi, Eduardo Trivella, Gabriela Isgroi, Gilsomar Livramento, Makotron, Maurício Cadam, Nelson Alves Jr.

Internet
Webmaster: Rodrigo Blasco
Webdevelopment: Rodrigo Mourão
Propaganda: Letícia Nunes e Natália Azeredo

Publicidade São Paulo
E-mail: publicidade@europanet.com.br
Gerentes Comerciais
Rodrigo Cunha (11) 3038-5097
Mauricio Dias (11) 3038-5093
Executivos de Negócios:
Ana Carolina Corrêa, Alessandro Donadio, Angela Taddeo, Carla Ianez, Claudia Alves, Elisangela Xavier, Flavia Pinheiro, Guilherme Rabelo, Raphael Gherardi, Renata Kurosaki e Rodrigo Sacomani.
Criação Publicitária: Rodrigo Barros e Douglas Ferreira (11) 3038-5103
Tráfego: Marcos Roberto (11) 3038-5211

Publicidade - Outros Estados
Brasília: (61) 3323-0205 - New Business
Paraná: (41) 3023-8238 - GRP Mídia
Rio Grande do Sul: (51) 3232-3176 - Semente Associados
Santa Catarina: (48) 3223-3968 - MC Representações
Publicidade - EUA e Canadá: +1 (650) 306-0880, Fax: +1 (650) 306-0890 - Global Media

Circulação e Promoção
João Alexandre (Gerente de produto)
Eduardo Teixeira e Natasha Ostroski
Desenvolvimento de Pessoal
Tânia Marília Ribeiro Roriz e Elisangela Harumi

Atendimento ao assinante, venda de edições anteriores e atendimento à pessoa jurídica
Coordenadora: Fabiana Lopes - fabiana@europanet.com.br
Atendentes: Anne Iris, Carla Dantas, Juliana Rolandi, Liliam Lemos, Mari Ehrentreich, Paula Hanne e Tamar Biffi
Rua M.M.D.C. nº 121 - São Paulo, SP - CEP 05510-900
Telefone São Paulo: (11) 3038-5050
Telefone outros estados: 0800-557667
Pela internet: www.europanet.com.br
E-mail: atendimento@europanet.com.br

Administração
Cecília Tomazelli (Gerente)
Gustavo Barbosa, Luiz Eduardo Soares e Tatiane Martinez
Expedição
Ézio S. Vicente (Coordenador)
Anderson Ribeiro
Suporte Técnico
Ivan Bastos (Coordenador)
Leonardo Theodoro e Rodrigo Castro
Telefone: (11) 3038-5070
E-mail: suporte@europanet.com.br

A Revista Dicas & Truques para PlayStation é uma publicação da Editora Europa Ltda. (ISSN 0104-8732). A Editora Europa não se responsabiliza pelo conteúdo dos anúncios de terceiros.

Distribuidor Exclusivo para o Brasil
Fernando Chignalia Distribuidora S. A. - Rua Teodoro da Silva, 907
CEP 20563-900 - Grajaú - RJ

Impressão: Prol Editora Gráfica

IVC- Instituto Verificador de Circulação

ANER - Somos Filiados à ANER
Associação Nacional dos Editores de Revistas

* **PLAYSTATION** é uma marca registrada da Sony Computer Entertainment Inc.

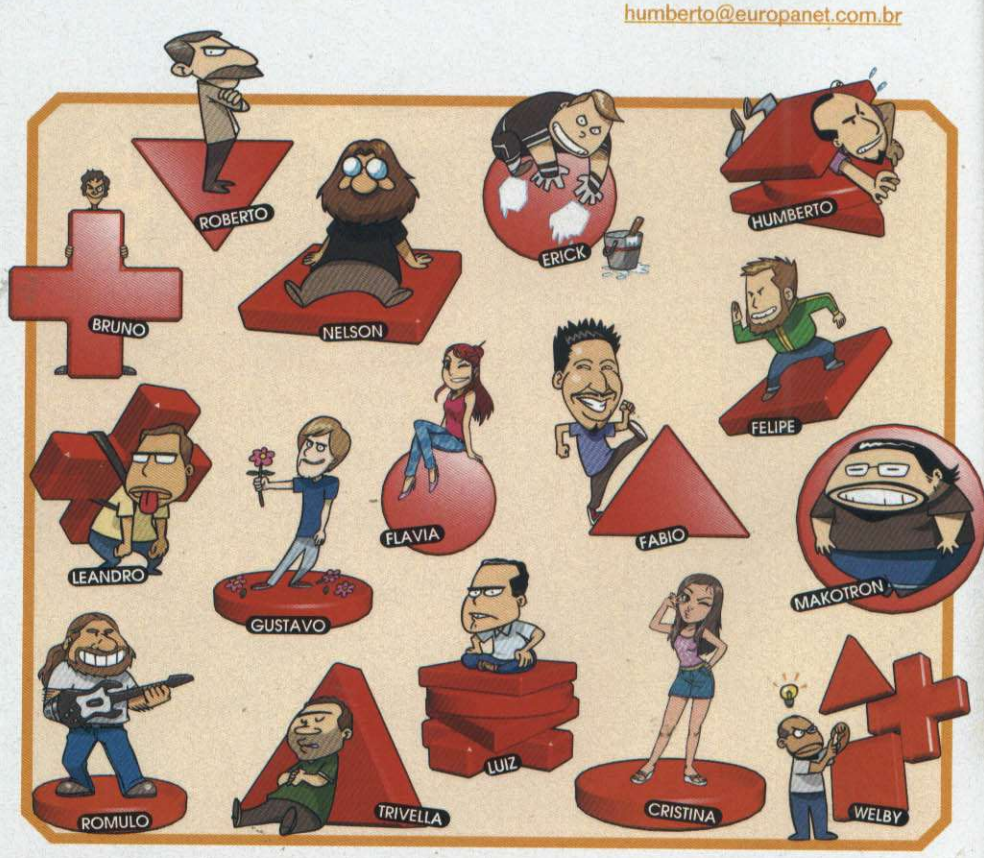
Winning Eleven é biscoito?

A última semana de produção desta edição da **D&T** foi o caos na forma de redação. Tudo porque – só para variar um pouquinho – o novo *Winning Eleven* chegou na prorrogação, quando a galera já estava com aquela sensação de dever cumprido e pronta para cair na gandaia. O Luizão logo fechou a porta e disse: "ninguém sai até produzir uma reportagem em primeiríssima mão do game". Nem precisava falar, porque os mais viciados, antes do primeiro estalo do chicote, já estavam na metade da Master League. A jogatina já rolava até com direito a jogadores personalizados com as caras feias do Petró e Nelson, tudo graças ao novo sistema de captura que usa a câmera PlayStation Eye.

Ao assistir a galera jogar com aquele brilho de empolgação nos olhos, uma dúvida de suma importância para os rumos da humanidade pairou sobre mim. Assim como biscoito, *Winning Eleven* vende mais porque é fresquinho ou é fresquinho porque vende mais? Eu explico. Não vi nenhuma mudança expressiva no game, tudo parecia igual ao último jogo lançado para PS2, algo bastante negativo se considerar a capacidade do Play 3. A galera da redação manja de aspectos técnicos absurdos sobre física, gráficos e outras frescuras, mas, ainda assim, todos mantinham a empolgação nas partidas intermináveis.

Ponderando muito (três minutos), cheguei a conclusão: *Winning Eleven* vende mais porque é o mais divertido, e não evolui justamente porque vende mais. A Konami parece ter um medo enorme de mudar drasticamente uma fórmula já consagrada que, apesar de não evoluir graficamente, continua proporcionando o futebol virtual mais gostoso que existe para juntar a galera e montar campeonatos. O jeito é baixar o nível de exigência e curtir a essência do game (simulação + diversão), porque o lema da Konami é: "falem mal, mas continuem comprando".

Humberto Martinez
humberto@europanet.com.br



Se for o caso, reclame. Nosso objetivo é a Excelência!

CORRESPONDÊNCIA – Rua M.M.D.C., 121
CEP 05510-900 – São Paulo – SP
Fax: (0xx11) 3819-0538

Atendimento (0xx11) 3038-5050 (São Paulo),
0800-557667 (Outras localidades) – Fax (0xx11) 3097-8583
Das 8h às 20h; sábados das 9h às 15h
e-mail: atendimento@europanet.com.br

Redação
Fone (0xx11) 3038-5099
Fax (0xx11) 3819-0538
e-mail: playstation@europanet.com.br

Publicidade
Fone (0xx11) 3038-5098
Fax (0xx11) 3819-0538
e-mail: publicidade@europanet.com.br

Para entrar em contato com a Editora Europa
Fones: (11) 3038-5050
São Paulo – SP
ou 0800 557667
Ligação gratuita – Outras localidades
Visite nosso site:
www.europanet.com.br

O MAIOR CLÁSSICO DOS ARCADES
AGORA NO SEU CELULAR!

STREET FIGHTER® II

ENVIE GRÁTIS UM TORPEDO COM A PALAVRA GLU PARA O NÚMERO 250

COMO BAIXAR:
Acesse o portal **CLARO IDÉIAS** direto do seu aparelho e escolha a opção jogos.

Consulte a disponibilidade do serviço, tarifas e a compatibilidade com o seu aparelho em www.claroideias.com.br ou ligue para 1052

© 2007 GLU, Inc. ALL RIGHTS RESERVED. Microsoft, the Microsoft Game Studios logo, PGR, Project Gotham Racing, Xbox, Xbox 360 and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries.© 2007 Activision Publishing, Inc. Activision and Call of Duty are registered trademarks of Activision Publishing, Inc. All rights reserved. The ratings icon is a registered trademark of the Entertainment Software Association. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.© 2007 Microsoft Corporation. All rights reserved. Microsoft, the Microsoft Games Studios logo, Age of Empires and Ensemble Studios are trademarks of the Microsoft group of companies.

Claro idéias glu

LEADERSHIP GAMER
Prepare-se
6051 - Home Theater 5.1 Red
Disponível também na cor azul.
6709 - Kit Teclado & Mouse Intruder
6102 Teclado Hunter
Disponível também na cor azul.
6022 - Sistema 2.1 Red in Blac
6860 - Mouse Ótico Fighter
6730 Joystick Pilot Pro
6941/6942 - Mouse Ótico Gamer
6861 - Mouse Ótico Survivor
www.leadership.com.br

e desafie seus limites

Conheça nossa linha em
www.leadership.com.br/hotsite/gamer
e nas melhores lojas do Brasil.

THE LEADERSHIP GROUP

Todas as marcas citadas são propriedades de seus respectivos donos.

Você não precisa mais fazer esforço para conseguir peças e acessórios para video games.

Tudo em componentes e acessórios.

PlayStation :: X-Box :: Nintendo

J&J imports

www.jejimports.com

51 3559 4322

msn: jejimports@hotmail.com

Promoção God of War

Kratos não tem jeito: é o sujeito mais mal-humorado que já vimos em um game. Use a sua criatividade para criar um desenho que mostre toda a galera da redação alegrando a vida desse guerreiro invocado. O dono do desenho mais divertido vai levar um portátil PSP novinho para casa.

PROMOÇÃO GOD OF WAR

Envie o cupom até 5 de Maio de 2008

Nome: _____ Idade: ____

Endereço: _____

_____ Cidade: _____ Estado: ____

CEP: _____ Fone: ( ) _____

E-mail: _____ Jogo Preferido: _____

LEIA O REGULAMENTO

1. Os cupons e desenhos devem ser enviados para a Editora Europa somente por carta. Escreva por fora do envelope:
Promoção God of War – D&T para PlayStation
Rua M.M.D.C., 121 - Butantã - São Paulo/SP - CEP: 05510-900
2. O prazo para o envio dos cupons é dia 5 de maio de 2008 (vale a data de postagem marcada no carimbo dos Correios).
3. O cupom da promoção deve ser preenchido corretamente com os dados pessoais do participante.
4. Cada cupom deve conter uma frase. Você pode enviar vários cupons no mesmo envelope ou pacote.
5. Não podem participar funcionários ou parentes de funcionários da Editora Europa.
6. Uma comissão formada por membros da Editora Europa analisará os desenhos que chegarem à redação dentro do prazo estipulado, tendo como critério de classificação a criatividade. A decisão dessa comissão terá caráter irrevogável e irrecorrível. **Não é sorteio.**
7. Todos os participantes autorizam desde já o uso de seus nomes e imagens, bem como cedem os direitos autorais de frases e desenhos à Editora Europa, sem qualquer ônus adicional.
8. Os cupons e trabalhos que chegarem à redação da **Dicas & Truques para PlayStation** não serão devolvidos aos participantes.
9. O resultado desta promoção será divulgado na revista **Dicas & Truques para PlayStation 113**, que estará nas bancas no dia 5 de julho de 2008. Os vencedores deverão entrar em contato com a redação da revista **Dicas & Truques para PlayStation** até 5 de outubro de 2008 para garantir o prêmio; caso contrário, perderão o direito a ele.
10. O prêmio é um PSP que será entregue ao vencedor até 90 (noventa) dias após o contato. O prêmio em questão é um produto seminovo, submetido a testes pela equipe da redação e não será entregue em sua caixa completa ou original (itens como plásticos protetores, manuais e isopor de proteção serão descartados).
11. Não é obrigatório comprar a revista **Dicas & Truques para PlayStation** para participar da promoção. Se desejarem, os participantes podem tirar fotocópias (xerox) do cupom ou escrever os dados solicitados em um papel à parte.
12. O envio do cupom à Editora Europa implica na concordância com os termos do regulamento.

Promoção de acordo com a LEI nº 5.768/71
DECRETO nº 70.951/72, Art. 30.

A **Promoção Naruto**, publicada na edição 109 da **Dicas & Truques para PlayStation**, contou com a participação de milhares de leitores. Somente um deles levou um PS3 com um controle original.
Vencedor: Robson Menezes dos Santos
São Paulo, SP
Prêmio: Um PS3

CB GAMES Importação e Exportação

www.cbgames.com.br

Venus	US$ 13	Bios PS1	US$ 10
Matrix	US$ 40	Capacitor 100X200V	US$ 1
Ótica PS1	US$ 28	Fonte GAME CUBE	US$ 75
Ótica PS2 400B - CR HD7	US$ 76	Controle MEGADRIVE	US$ 2
Ótica Dreamcast jap	US$ 28	Controle PS2orig	US$ 23
Flat Alongadora	US$ 2	Controle SEGASATURN	US$ 2
Flat PS1 Laranja	US$ 4	Controle X-BOX VR5	US$ 17
Laser PS1	US$ 4	Modem PS2	US$ 20
Laser PS2	US$ 25	Memory Card PS2	US$ 20
Suspensão c/ lente PS1	US$ 5	Lente p/ PS1	US$ 3
Suspensão c/ lente PS2 400-C	US$ 13	Motor CD p/ PS1	US$ 4
Suspensão 400-R	US$ 27	Motor CD p/ DREAMCAST	US$ 4
LA 6508 orig.	US$ 33	Polia CD PS1	US$ 2
BA 5986	US$ 6	CDX 8606	US$ 10
BA 5810	US$ 6	Kit Engrenage PS1	US$ 3
BA 5815	US$ 6	Modulador RF 2CAN	US$ 2
BA 5954	US$ 6		
BA 5977	US$ 6		
BA 6392	US$ 6		
BA 6398	US$ 6		
BA 6664	US$ 6		
BD 6667 p/ X-BOX	US$ 6		

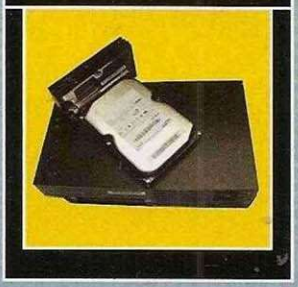
ATACADO PARA TODO BRASIL

Preço de tabela da www.raiolasergames.com.br + 10% + SEDEX

Console PS2
US$ 245
50001

Console PS2 Slim
US$ 205

Kit HD 120GB
Modem + Memory Card c/ 30 jogos
US$ 215



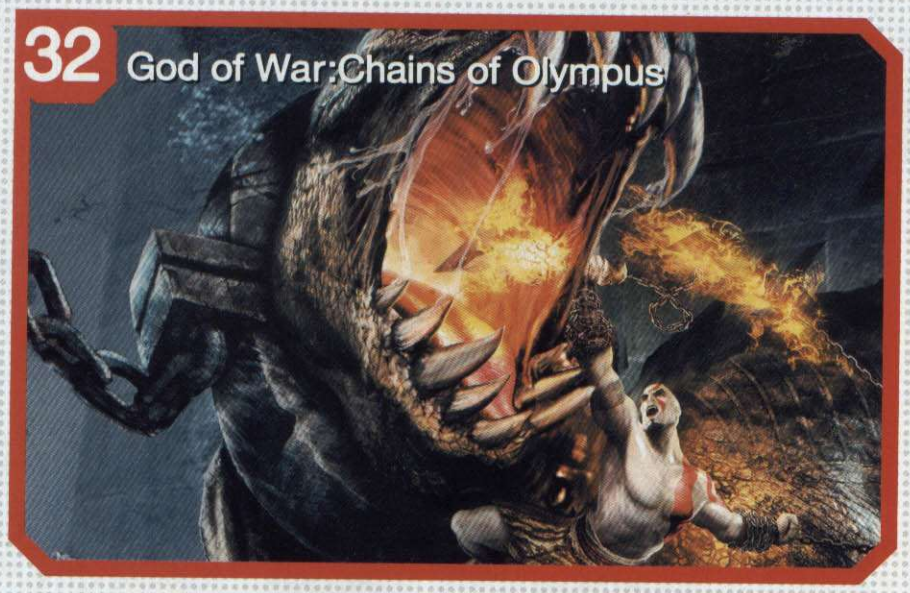
Informática

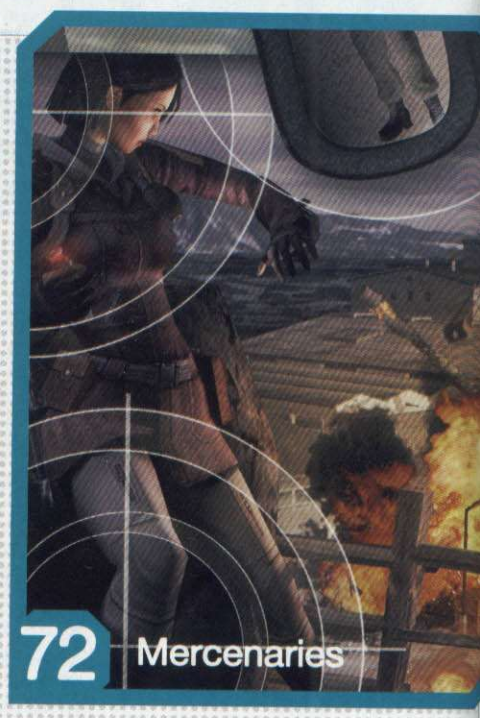
Monitor LCD Sansung 17"	US$ 516
Câmera fotográfica digital Sony DSC - F828	US$ 990
Câmera fotográfica digital Sony DSC - P150 Silver	US$ 528
Gravador DVD LG 40x24x40/16x 4160B Preto	US$ 102
HD IDE 160 GB Sansung 7200	US$ 110
HD IDE 80 GB Sansung 7700	US$ 75
Memória 128 333 PC 2700 Kingston	US$ 36
Memória 256 333 PC 2700 Kingston	US$ 53
Memória 512 333 PC 2700 Kingston	US$ 100
Notebook Sony Vaio K23 P42.8/512/60/DVD	US$ 1650
Notebook Toshiba A65-S1062 CLE2.7/256/40/DVD	US$ 1100
Pendrive Memory Kingston 128 MB USB 2.0	US$ 35

Assistência Técnica para todo o Brasil

PS1/PS-ONE e PS2 Sega Saturn - Dreamcast - S-Ness/Nintendo 64 e GameCube

R. Sta Ifigênia, 308 3º andar - Sl.31 cep: 01207-000 - São Paulo SP - Fone: (11) 3333-1511





CAPA

God of War: Chains of Olympus (PSP) 32

GERAL

Compras 96
Fala Galera! 11
Garota PlayStation 58
Hora do Reset 106
Mundo PlayStation 14
Pôster: "Final Fantasy XIII" 57
Promoção 8
Review que ninguém viu 94
Superteste 100
Trashzone 108

PREVIEW

Final Fantasy XIII (PS3) 20
Stree Fighter IV (PS3) 26
Highlander (PS3) 28
Legendary (PS3) 30

REVIEW

Pro Evolution Soccer 2008 (PS3) 84
Army of Two (PS3) 88
NIGHTS (PS2) 90
flow (PSP) 91
Donwstream Panic!(PSP) 92
Jumper (PS2) 92

DETONADOS

Silent Hill Origins (PS2) 40
Lost: Via Domus (PS3) 46
FIFA Street 3 (PS3) 52
Spiderwick Chronicles (PS2) 62
Mercenaries (PS2) 72

DICAS

Flatout (PS2) 102
Getaway: Black Monday, The (PS2) 102
Growlanser Generations (PS2) 102
Gundam Battle Assault 3: Featuring Gundam Seed (PS2) 102
Mega Man X: Command Mission (PS2) 102
Minority Report (PS2) 102
Secret Weapons Over Normandy (PS2) 103
Seek and Destroy (PS2) 103
Spyro The Dragon: Enter the Dragonfly (PS2) 103

TRAPAÇAS

Ace Combat 4 (PS2) 104
Ace Combat 5: The Unsung War (PS2) 104

Fala, galera!

Aqui é o seu espaço, então trate de usar. Escreva para nós: mande suas sugestões, pedidos, críticas e o que mais der na sua telha. Mas não abuse!

VALQUÍRIA EMPACADA

Estou empacada no jogo *Valkyrie Profile 2: Silmeria*, no Palace of the Venerated Dragon (Cap. 3). Há uma passagem com uma mensagem gravada na parede que diz: "Sword-crush, slingshot or vampire... Master the power of one here...". Pois é, essa passagem não abre de jeito nenhum.

Li na **D&T** #98 que preciso ter uma tal de Red Flame Stone. Pelo amor de Odin, como faço para conseguir a pedra e abrir essa passagem?

Magda Freitas
São Paulo - SP

Você já está no local em que esse item se encontra: o Palace of the Venerated Dragon. E provavelmente você já tem um item chamado Reverse Moon Stone. Pois bem, use isso em uma das estátuas do palácio (por via das dúvidas, use em todas; já que não sabemos a sua localização exata dentro do palácio). Depois, pule para baixo e você verá um altar. À direita dele, vença o inimigo para ganhar a Red Flame Stone.

Consiga logo o item! A gatinha não aguenta mais esperar

INJEÇÃO NA TESTA

Na edição de fevereiro, o Humberto deixou uma nota muito interessante. Eu acompanho a revista desde a primeira e posso me orgulhar em dizer que tenho todas, pois faço de tudo para não perder nenhuma edição, mas vamos ao que interessa.

Toda brincadeira tem um pouco de verdade, e "ganhar para jogar PlayStation 3" é sacanagem. O trabalho de vocês é serio, competente, não é fácil. Mas cortando todo esse papo de que ralo pra caramba, eu sim trabalharia de graça só para ficar jogando o dia inteiro qualquer game do Play 3. Sei que vocês não jogam por diversão, e sim por trabalho. Se eu não consigo passar uma fase hoje, deixo para amanhã. Vocês não têm esse privilégio, pois o tempo corre e a revista tem que estar pronta até o fim do mês. Parabéns e, se precisarem de alguem para detonar jogos para vocês, me enviem um e-mail que eu vou correndo para a redação!

Dirceu Pires Sanches Junior
Salto - SP

Ainda bem que pelo menos um leitor escreveu comentando sobre o editorial da edição passada. A maioria das cartas e e-mails que chegam aqui é de gente pedindo dica... tá louco, viu! O Humberto estava quase entrando em depressão achando que ninguém havia dado bola para a sua "filosofia de boteco versão gamer"; mas pelo que parece, teve gente que entendeu e sabe isso aqui não é brincadeira e que nós também não estamos para brincadeira.

Valeu pela força, Dirceu. Duvidamos que você trabalharia de graça só para ficar jogando Play 3 (o que você comeria? Joysticks? CDs?), mas enfim... quando abrirmos uma vaga, daremos um toque. Mas você vai ter que vir correndo pelado e plantando bananeira para provar que quer mesmo conquistar a vaga. E tem que filmar tudo senão a gente não acredita!

QUANTO MAIS, MELHOR

Quero manifestar minha insatisfação em relação à quantidade de dicas e truques dos últimos tempos. Bons tempos aqueles quando saíam especiais (que guardo com apreço). Acredito que o grande sucesso da revista se deve a esse detalhe. Peço aos amigos que voltem a fazer os especiais ou aumentem a quantidade de dicas e truques nas páginas da revista. Não abandonem suas origens!

Eduardo Lucas
Porto Alegre - RS

Nunca abandonaremos! O que acontece é que revistas precisam passar por modificações para não cair na mesmice. Você pode até estar com a impressão de que a quantidade de dicas e truques diminuiu, mas não é isso, elas só mudaram de formato. Afinal, o que existe dentro de um detonado? Dicas e e truques, oras! E nesta edição temos seis detonados. No que depender da **D&T**, Edu, você nunca ficará desamparado na hora de debulhar seus games.

DOR DE COTOVELO

Estava prestes a comprar um PS3 quando ouvi boatos de que o jogo *Metal Gear Solid 4* seria cancelado para o console e viraria exclusividade do Xbox 360. Se isso for verdade, deixarei o PS3 de lado e comprarei um 360, pois não posso ficar sem jogar um dos melhores jogos da história.

Ademílson Aparecido Costa
Cunha - SP

Então pode comprar logo esse PS3! A turma do Xbox 360, depois de roer todas as unhas das mãos e dos pés por causa da inveja, começou a inventar histórias absurdas. Se o próprio Hideo Kojima disse que não está conseguindo colocar no Blu-Ray tudo aquilo que tem em mente para *MGS4*, como é possível fazer isso em um DVD, que tem mais ou menos um quinto da capacidade de armazenamento do Blu-Ray? Fique tranqüilo porque o game está a caminho do seu (futuro) PS3.

Solid Snake está correndo para o seu Play 3, rapaz!

pvision

Neo®

Joystick
Neo

Joystick
Neo Light

Volante para
Video-Game

Stand para
Console

Memory Card
Neo

Conheça os produtos Neo e sinta a diferença que garante sempre o melhor para sua diversão. Nossa linha de produtos é completa para atender todas as suas exigências.

Suas férias com muito mais diversão!

fale conosco:
(51) 3039-3031

visite nosso website:
http://www.neotronics.com.br

Neo

DIVERTINDO COM INOVAÇÃO

POR GUSTAVO PETRÓ

Mundo PlayStation

Game Developers

Gran Turismo 5 pôde ser testado em uma cabine com volante Logitech

A Sony mostrou algumas novidades no maior evento de produtores do mundo

Durante uma semana, São Francisco recebeu o maior encontro de desenvolvedores e de produtores de games do mundo. A Game Developers Conference 08 recebeu mais de 18 mil pessoas que, circularam pelos pavilhões de exposição e pelas mais de 400 palestras. De acordo com Jamil Moledina, diretor executivo da GDC, os números impressionaram: "A conferência deste ano não só superou todos os recordes como excedeu as expectativas quanto a qualidade do conteúdo apresentado nas palestras".

Essa é a maior diferença da GDC em relação a E3 ou a Games Convention. Em vez do foco ser os lançamentos de novos games, a preocupação está na troca de informações e de idéias entre os programadores independentes com os das grandes empresas, além de revelar as tendências que veremos nos games nos próximos anos. Na platéia, produtores buscam compreender melhor o mercado e se encontrarem para trocar idéias e contatos. Para se inscrever na GDC, é necessário desembolsar uma boa grana, pois o passe que dá acesso a todas as atividades não sai por menos de US$ 2 mil.

PRESENÇA TÍMIDA

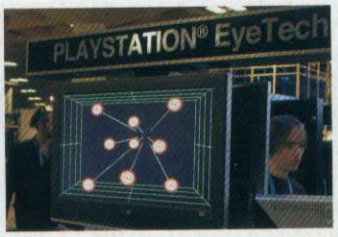
A Sony não apostou na GDC como o local para revelar novidades. A empresa, no entanto, preparou um estande gigante para divulgar novas tecnologias do PS3 e do PSP.

Foi mostrado um sistema de reconhecimento facial da câmera EyeToy do PlayStation 3. Ao parar na frente dela, o seu rosto aparece na TV e é envolto por uma moldura branca. Em seguida, seus olhos e sua boca são reconhecidos pelo PS3 e a tela muda para iniciar a demonstração. Nela, aparecem diversos alvos nos quais o jogador pode mirar apenas ao olhar ou mover o rosto para eles. Segundo a Sony, até o final deste ano, jogos da empresa poderão usar esse sistema. A idéia é de que nos FPS, o jogador possa olhar para os lados enquanto mantém a arma com a mira para frente, permitindo a criação de novas estratégias ou evitando ser surpreendido pelos inimigos.

Outra tecnologia apresentada para a EyeToy ainda sem nome permite algo inusitado: desenhar qualquer coisa em um pedaço de papel e colocar dentro de um game. Na demonstração, foi solicitado que fossem desenhadas paredes em uma folha e um pequeno tanque em outra. As duas páginas foram escaneadas e logo os desenhos ganharam vida na tela. Com o controle, era possível controlar o tanque, que atirava em outros inimigos. Assim, qualquer pessoa poderá fazer os seus jogos.

Além disso, todos podiam testar *Echocrome* e *Gran Turismo 5 Prologue*. Este estava em uma cabine que imitava um carro e já usava o novo volante da Logitech.

A mitologia de Star Wars vai ser usada na criação de um game intenso



Conference 2008

Meninas que jogam

Sony incentiva garotas a entrar para o mercado de design de jogos

A Sony Online quer que as mulheres produzam jogos e criou o G.I.R.L. (Gamers In Real Life, ou jogadoras na vida real em português), que irá dar bolsas de estudos no valor de US$ 10 mil em diversos institutos de arte para que as mulheres possam estudar design de games. Para a empresa, as mulheres têm papel importante no desenvolvimento dos jogos por serem mais criativas e cuidadosas. Quem conseguir a bolsa poderá trabalhar dentro da SOE ou ser contratada por outra empresa. Por enquanto, apenas universidades dos EUA estão participando do G.I.R.L. e não há previsão para que outros países entrem nas cotas. Mais informações no site www.girl.soe.com.

Durante a apresentação do G.I.R.L., foram convidadas as produtoras do game *The Agency*, que discursaram sobre as dificuldades de trabalhar em um mercado dominado por homens.

Star Wars: The Force Unleashed

A Força chega forte ao PS3 em um game arrebatador

O game foi apresentado durante a palestra "Star Wars: The Force Unleashed: Como a LucasArts está criando ao mesmo tempo um jogo, um time de desenvolvimento e uma nova tecnologia", com o produtor Matt Omernick. O que foi visto surpreendeu muito. Infelizmente, não foi possível fotografar ou filmar nada.

O produtor fez questão de mostrar alguns recursos previstos no produto final, mas que ainda não estão prontos. Primeiro, ele revelou uma fase cujas texturas ainda não tinham sido aplicadas, na qual o aprendiz do Darth Vader deve eliminar um grupo de soldados.

De início, o padawan observa a movimentação do pequeno exército. Quando há uma brecha, ele inicia a investida jogando o seu sabre-de-luz contra os adversários. Ao mesmo tempo em que controla a direção na qual a arma segue, ele usa outras habilidades da Força para conduzir o ataque. Com isso, ele levita e joga inimigos em um abismo e contra as rochas. O sistema de física orgânica Euphoria foi refinado e apresenta um mundo totalmente real e convincente, tanto com os inimigos tentando se segurar em algo quando são arremessados. Na seqüência, o sabre retorna à sua mão e ele lança combos com a arma Jedi.

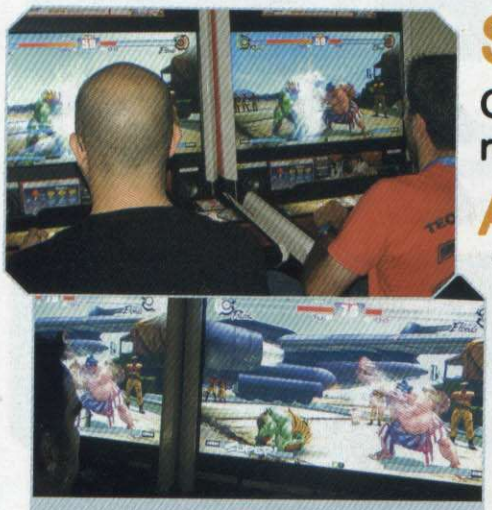
Personagens famosos e inéditos compõem a cena

A agilidade do personagem impressiona. Ele consegue correr a velocidades incríveis e dar saltos a grandes alturas. Para finalizar a demonstração, foram reforçadas as inúmeras possibilidades de combate contra um tanque AT-T (aquele que anda sobre duas pernas). O Jedi lança uma série de objetos do cenário para cima do veículo com a intenção de derrubá-lo – até alguns soldados são utilizados na ação. Quando o tanque está enfraquecido, um ataque final utilizando o sabre-de-luz parte o AT-T ao meio, em uma cena impressionante.

As habilidades com o sabre-de-luz fazem o herói se proteger dos tiros a laser e cortar tudo o que vê pela frente. Ainda foi divulgado que ele pode concentrar a Força para abrir portões enormes. A liberdade do game promete ser incrível e a Força, como sugere o nome do jogo, tem papel fundamental na mecânica. Parece até um pouco exagerado, mas, durante a demonstração, o sabre foi pouco acionado. Omernick avisou que, assim como os poderes que podem evoluir, há um sistema de combos e de golpes que evolui com o game. Existem quebra-cabeças para abrir passagens dentro das fases e todos usam as habilidades Jedi do personagem.

A LucasFilm, empresa de George Lucas, criador da saga, e a Industrial Light & Magic estão trabalhando ao lado dos programadores para trazer efeitos de primeira ao game e manter a essência da série.

Game Developers Conference 2008



Os poucos fliperamas de Street Fighter IV foram uma das maiores atrações da GDC

Street Fighter IV

Capcom aposta em renovação para recriar o seu maior game de luta

A Capcom tinha o game mais disputado do evento. Entretanto, ele estava bem longe dos holofotes da Game Developers Conference. *Street Fighter IV* estava presente em apenas duas máquinas de fliperama instaladas em um quarto de hotel. O game não foi anunciado para o PlayStation 3, pois, por enquanto, o foco está nos arcades. Mas o produtor Yoshi Ono avisou: "Depois pensarei na versão para os consoles. Nenhum deles está descartado."

A versão apresentada está muito longe da final, mas já impressiona pela rapidez e pelo novo visual, que mistura gráficos em três dimensões com jogabilidade em um plano 2D. A câmera não muda de ângulo, apenas quando são realizados os Ultra Combos, golpes especiais com efeitos devastadores.

E. Honda está de volta, mas adivinhe: ninguém quis jogar com ele

Yoshi Ono

A mente por trás do novo Street Fighter

Yoshi Ono quer transformar Street em uma espécie de pintura em movimento

O produtor de *Street Fighter IV*, Yoshi Ono, é um sujeito bastante sorridente e receptivo. Confira a seguir a entrevista exclusiva que conseguimos com ele:

DT: Quando você começou a trabalhar com *Street Fighter* e como você chegou a esse estilo artístico que podemos ver hoje?
YO: Já se passaram dez anos desde o lançamento de *Street Fighter III* e mais de 15 anos do lançamento de *SFII*. Já faz muito tempo e há um bom motivo para isso. Após *SFIII* ser lançado, a Capcom acreditou que já tinha levado a série ao seu máximo e não teria como trazer algo novo para os fãs. Mas o que aconteceu com essa versão foi que ela ficou muito focada no jogador avançado. Por isso, a empresa resolveu colocá-la na gaveta.
É uma parte importante da história da Capcom, mas não podemos fazer mais nada com ela.
Porém, o senhor [Keiji] Inafune, que, como você deve saber, é o criador da série *Mega Man* e hoje está em um cargo muito alto na empresa, chegou para mim e disse: "Sabe, acho que devemos preparar algo para o vigésimo aniversário de *SF*. Acho que você deve ressuscitá-lo."
Eu já estou há bastante tempo na Capcom e, mesmo sem ter sido produtor o tempo todo, foi um desejo meu trabalhar na série. Eu trabalhei um pouco na série *Street Fighter Alpha*. Então, quando o Sr. Inafune fez uma reunião e perguntou quem queria trabalhar com o game, eu fui o primeiro a levantar a mão. Foi assim que tudo começou e estou feliz de estar na produção do game.

DT: Como você conciliou a tarefa de mudar o estilo de *Street Fighter* para este visual parecido com desenho animado sem perder a essência da série?
DT: Primeiro, eu quis preservar o visual de *Street Fighter II*, por isso, as roupas são as mesmas. Eu fiz isso porque desejo que quem jogou o game há mais de 15 anos se sinta em casa agora. Pessoalmente, adoro *Super Street Fighter II Turbo*, é o meu favorito, pelo balanceamento, pelo visual e por sua essência, de uma forma geral. Então, o que estamos tentando fazer é trazer isso de volta, mas com a tecnologia atual.
Street Fighter sempre foi uma série conhecida pela arte e pelo design, principalmente dos personagens. Então, como podemos retomar isso e, com a tecnologia atual, levar essa qualidade um nível além? Foi esse questionamento que deu início ao progresso que você viu agora. Por isso, optamos por esse visual cheio de cores em detrimento de algo realista. Quero que as pessoas olhem o game e vejam uma pintura em movimento.

DT: Você pode nos falar como está o trabalho de balanceamento do jogo?
YO: Olhando para o passado, nós temos grandes mestres que trabalharam com o game como Takashi Nishiyama, que fez o primeiro game da série, e Akira Nishitani, que produziu a continuação. Os dois são gênios legítimos que fizeram um excelente trabalho de balanceamento do game. Mas este não é um trabalho simples . Fazendo uma analogia com o xadrez, você pode jogar com as mesmas peças, mas cada indivíduo joga de modo diferente. Existe quem goste de jogar devagar, pensando em cada movimento, e existe quem prefira jogar mais rápido, sem pensar muito. Com os diferentes personagens funciona do mesmo modo. Por isso, quem quer jogar devagar escolhe o Zangief e quem quer jogar rápido e sem pensar muito escolhe o Blanka ou a Chun-Li. Quero dar o máximo de opções possível e manter o balanceamento do game.

Prototype

Caos e mutação são o foco no game mais violento da GDC

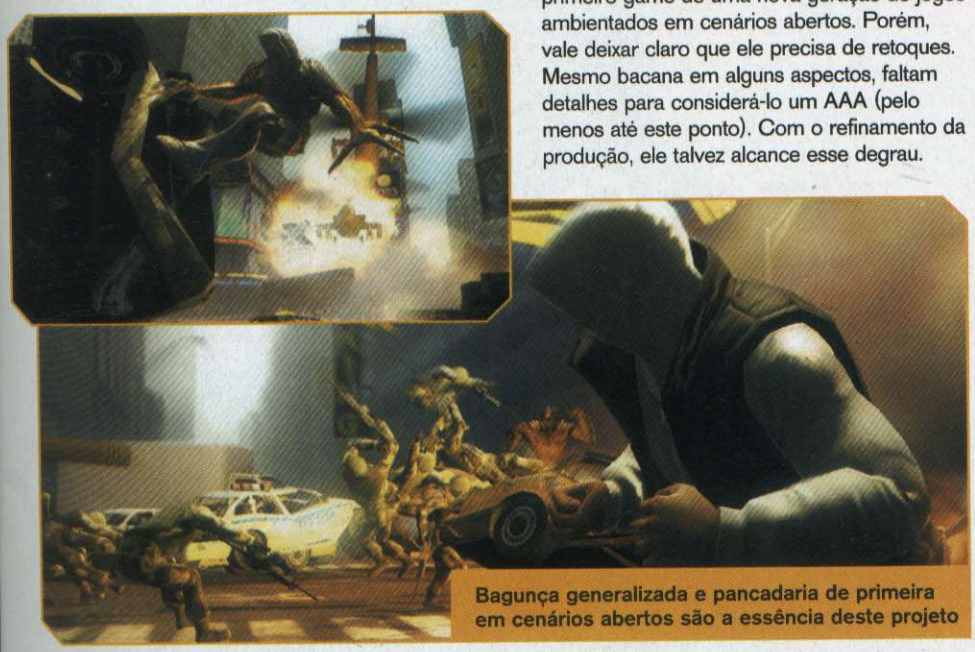
O novo game dos criadores de *Hulk* e *The Simpsons: Hit & Run* teve bastante propaganda durante toda a GDC. Eram banners e cartazes espalhados pelo Moscone Center e, um dia antes da palestra, uma tremenda jogada de marketing, com pessoas distribuindo panfletos e gritando no megafone, fez a sala da palestra lotar. O motivo é simples, para Tim Bennison e Eric Holmes, produtor executivo e designer líder, respectivamente, *Prototype* é o melhor jogo de "mundo aberto"(sic) já feito.

A inspiração para o personagem principal do jogo, um homem que pode se transformar em outras pessoas ou se tornar uma máquina de matar, Alex Mercer, foi uma mistura dos elementos dos livros do Stephen King e das histórias de Tom Clancy. Por conta disso, é bom estar com o estômago preparado: o game é extremamente sangrento e visceral.

O foco, no entanto, está na possibilidade de se criar um verdadeiro caos em uma Nova York bastante detalhada. Alex é fruto de uma experiência genética e pode usar diversas habilidades. Ele escala paredes e realiza saltos de grandes alturas com destreza, mas são os seus poderes mutantes que chamam a atenção. Ele pode matar uma pessoa e sugar seu corpo para assumir sua identidade. Isso serve para, além de passar despercebido, "aprender" a pilotar um helicóptero, por exemplo.

Na demonstração feita pelos dois produtores, o objetivo era invadir uma base militar para encontrar criaturas conhecidas como Brawlers. Até chegar lá, foi apresentada muita violência, com direito a decapitações, membros voando e litros de sangue. Além de assumir personalidades, Alex tem mais duas armas no corpo: uma de ataque e outra de defesa. Na primeira, seus braços recebem lâminas e ele pode cortar e fatiar qualquer um que fique no seu caminho. Para se defender, ele faz o seu corpo ficar revestido com um material estranho, mas resistente aos tiros. É possível, ainda, finalizar os inimigos com golpes especiais. No final da demonstração, o caos gerado na cidade foi tanto que era impossível entender o que acontecia na tela.

Os produtores falaram que *Prototype* é o primeiro game de uma nova geração de jogos ambientados em cenários abertos. Porém, vale deixar claro que ele precisa de retoques. Mesmo bacana em alguns aspectos, faltam detalhes para considerá-lo um AAA (pelo menos até este ponto). Com o refinamento da produção, ele talvez alcance esse degrau.



Bagunça generalizada e pancadaria de primeira em cenários abertos são a essência deste projeto

MD GAMES
AQUI O CAMPEÃO DO MUNDO É VOCÊ !!!
Souza
Jogador do
São Paulo F.C.
3361-8844
3361-4957
3338-1801
TELEVENDAS: 3331-7286
ENTREGAMOS GRATUITAMENTE EM TODA A GRANDE SÃO PAULO
FALE COM NOSSOS ATENDENTES
PREÇOS ESPECIAIS PARA LOGISTA CONFIRA

AMES

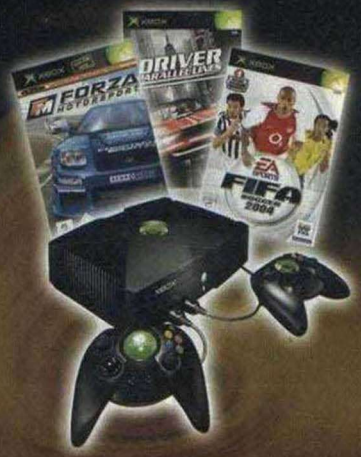
(SUPER LANÇAMENTO)

X-BOX 360 C/ 3 JOGOS
R$ 1.899,00

CONFIRA AGORA
10 MOTIVOS PARA VOCÊ COMPRAR SEU PS2!!!

1º APARELHO NOVO
2º RODA TUDO DIRETO!!!
3º GARANTIA DE 1 ANO TOTAL DO APARELHO
4º CONTROLE ORIGINAL
5º + I CONTROLE ORIGIANAL
6º MEMORY CARD ORIGINAL
7º BASE VERTICAL
8º MOCHILA
9º CONTROLE DVD ORIGINAL
10º OS 10 MELHORESJOGOS PARA O SEU PS2

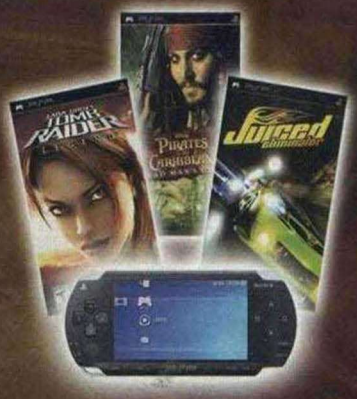
PROMOÇÃO ESPECIAL



Memory card
R$ 39,90
CONFIRA!!!

X-BOX C/ 3 JOGOS
R$ 879,00

SEU PLAY SLIM
A APARTIR DE
R$ 520,00
CONFIRA!!!



SEU PS2 COM HD
R$ 339,00

PSP + DOWNGRADE
R$ 849,00

HD DE 40 GB
R$ 179,00

HD DE 80 GB
R$ 209,00

MEMORY STICK
PSP 1 GB
R$199,00

(INSTALAÇÃO GRATIS)

Produzido por OPUS Fotografia f: (11)5506-9979

Fabula Nova Crystallis Final Fantasy XIII

Acredite se puder: cenas assim serão comuns em tempo real e não só em CG

Um mito e incontáveis histórias que se espalharão como a luz que atravessa um cristal. A nova fábula do cristal promete aventuras sem fim em um universo complexo

Final Fantasy VII provou à Square-Enix que não é regra criar apenas episódios únicos e independentes entre si. Games complementares, mesmo de gêneros diferentes, são capazes de gerar uma série dentro da série e têm o poder de criar uma mitologia mais forte, vista de diversos pontos de vista. *Final Fantasy VII* foi complementado com *Crisis Core* (PSP), *Dirge of Cerberus* (PS2), *Before Crisis* (celular) e com o filme *Advent Children*. Todos estes títulos foram projetos para suprir uma necessidade imposta pelo sucesso avassalador de *FFVII*, por isso, são mais comerciais do que artísticos. Com a experiência adquirida, a Square-Enix assumiu o risco de inventar um universo complexo previamente planejado, mesmo sem a certeza de que os seus roteiros e personagens serão bem aceitos. Este universo chama-se *Fabula Nova Crystallis*, do latim Nova Saga do Cristal.

Fabula Nova Crystallis será composta, inicialmente, por três jogos: *Final Fantasy XIII*, a estréia exclusiva da série no Play 3; *Final Fantasy Versus XIII*, game de ação também

FICHA

PLATAFORMA: PS3
PRODUTORA: Square-Enix
GÊNERO: RPG
PREVISÃO: 2008

A protagonista de FFXII é uma gartota amnésica e muito invocada

Por causa do tamanho cômico de seu pé, o misterioso amigo de Lightining foi apelidado de "Mr. 33 cm"

para PS3; e *Final Fantasy Agito XIII*, previsto para rodar nos celulares japoneses. Os três games vão rolar no mesmo mundo e dividirão cenários políticos, culturais e mitos, porém não terão relações diretas entre si. Cada projeto terá sua própria trama, elenco e motivações únicas. Segundo a produtora, os três games podem ser apenas a introdução de um universo que ficará ainda mais rico com outros possíveis lançamentos.

Fabula Nova Crystallis está sob os cuidados de grandes nomes, como Motomu Toriyama (diretor que trabalhou em *FFX-2*), Nobuo Uematsu (compositor clássico de toda a série *FF*) e Tetsuya Nomura (design de personagens de vários títulos da série). Hironobu Sakagushi, só para confirmar, não trabalha com a série criada por ele desde *FFIX*, portanto não tem a ver com *Fabula Nova Crystallis*. Ele, atualmente, cuida de sua nova produtora, a Mistywalker, e faz games apenas razoáveis como *Blue Dragon* e *Lost Odissey*, ambos exclusivos para X360.

FINAL FANTASY XIII

Obviamente, *Final Fantasy XIII* é o carro-chefe de *Fabulla Nova Crystallis* e será um RPG como manda a tradição. Imagine uma evolução monstruosa dos cenários futuristas de *FFVII* e *FFVIII* para ter uma pequena noção do que está sendo criado. Os trailers exibidos em eventos fechados e feiras de games mostraram gráficos tão absurdos que os mais céticos custavam a acreditar que as cenas em tempo real não eram CGs, campo no qual a Square-Enix não fica atrás de nenhuma produtora. A verdade é que, em *FFXIII*, a transição entre CG e cenas de jogo apresentará poucas diferenças, uma evolução absurda em comparação a *FFXII*.

PARAÍSO E INFERNO

O mundo de *FFXIII* chama-se Pulse e é diretamente afetado por cristais sagrados. Estes cristais podem criar formas de vida, são fontes de poder que não podem ser mensuradas e, aparentemente, são considerados manifestações físicas dos deuses (há a possibilidade de que eles sejam os próprios deuses deste mundo). Os humanos ainda são a raça predominante, mas existe uma "evolução" da espécie, os farsis. Os seres da raça farsi representam uma existência superior à humana e são mestres dos lusis, humanos escolhidos para servirem como arautos nos designios sagrados dos cristais. Os farsis parecem ter uma relação muito próxima dos cristais sagrados, pois recebem e seguem os seus designios. Uma das maiores vontades dos cristais cumpridas pelos farsis foi a construção de Cocoon, um dos dois cenários mais importantes de *FFXIII*.

Pulse é a terra natal dos humanos e também de um verdadeiro zoológico de monstros. Quando a presença das criaturas tornou-se uma ameaça para a existência dos humanos, os cristais decidiram que era hora de construir um refúgio utópico nos céus e, assim, nasceu a ilha flutuante Cocoon. Porém, é óbvio que uma fortaleza desta categoria não poderia suportar todos os humanos e muitos foram deixados em Pulse. Daí, nasce o conflito entre os governos de Pulse e Cocoon, o pilar de uma trama que promete se aprofundar em campos políticos com mais força do que foi visto em *FFXII*.

O povo de Cocoon vive em um ambiente de evolução tecnológica bastante avançada, graças à presença e à proteção dos cristais. Porém, há muitas crises no paraíso. O sentimento de paranóia é tão grande que qualquer cidadão suspeito de ocultar ligações

As batalhas rolam em turnos, porém com muita ação e câmeras dinâmicas

A gunblade (arma com características de espada e pistola) virou moda entre os heróis de Final Fantasy

com Pulse é aprisionado e deportado para a terra dos monstros. Além disso, há rumores de que a ilha flutuante sofre o risco de perder a ligação com a força gravitacional do planeta e pode ser separada da órbita planetária. O povo dos céus certamente não vai conseguir tão facilmente a paz egoísta que tanto sonham, pois o trailer de *Final Fantasy XIII* mostra, no que parece ser o início do game, uma invasão grandiosa das forças rebeldes de Pulse.

Há mais um elemento que precisa ficar claro: não é porque Cocoon foi criado sob "instruções" dos cristais que significa que o lugar é divino ou representante dos cristais, pois Pulse também conta com os seus próprios cristais sagrados, cada qual com funções e poderes diferentes. Para o bem ou para o mal, ainda é cedo para julgar quem é quem neste conflito.

As irmãs Shiva se preparam para se transformar em moto. Influência de Transformers? Imagina...

VERSÃO FEMININA DE CLOUD

A protagonista atende pela alcunha de Lightning (trovão, traduzido do inglês). Como é comum entre protagonistas da série *FF*, a garota sofre de uma espécie de amnésia e não lembra – ou não quer lembrar – do seu verdadeiro nome. Lightning não é uma mulher muito receptiva ou aberta a diálogos fúteis, dona de uma postura rígida e firme de soldado experiente. As linhas amarelas em sua ombreira, inclusive, são sinais hierárquicos, possivelmente militares. Tetsuya Nomura comentou que, nas fases iniciais do projeto, a indicação que recebeu para a criação da protagonista foi a seguinte: "faça uma versão feminina de Cloud Strife (protagonista de *FFVII*)". Isso explica boa parte do estilo fechadão da personagem.

Ainda não foi divulgada qual é a filiação de Lightning, se faz parte das forças invasoras de Pulse ou dos eleitos de Cocoon. A nossa aposta é que a garota seja integrante do exército de Pulse, pois a sua postura forte e rígida remete a alguém que cresceu ganhando experiência em batalhas contra os monstros dos piores tipos.

A loira traz outro elemento que já virou típico de *Final Fantasy*: uma gunblade. Trata-se de uma espada bastante extravagante que pode ser transformada em uma arma de fogo com um simples movimento, combinação que torna a guerreira mortal em combates a curta e longa distância. A verdadeira inovação em habilidades individuais é a capacidade de Lightning controlar a gravidade com as suas Gravity Bombs (bombas de gravidade) e também com um dispositivo anexado a sua mão. As bombas servem para usar a gravidade contra os seus inimigos,

enquanto o dispositivo permite usar a gravidade a favor da personagem, possibilitando o uso de habilidades acrobáticas incríveis para os seus ataques.

SISTEMA DE BATALHA

Final Fantasy XIII não vai oferecer batalhas em turnos e o quebra-quebra vai rolar de forma mais dinâmica e cinematográfica. Para começar, as batalhas vão envolver mais combatentes, principalmente inimigos, e eles poderão ser avistados nos cenários (encontros aleatórios parecem ter sido banidos da série).

Em combate, Lightning pode ser mover livremente e, com o apoio de um mapa que mostra a posição de todos os oponentes, pode combinar ataques e criar combos. Todas as habilidades ficam disponíveis em menus de acesso rápido e intuitivo, para que a ação aconteça de forma variada e mais frenética possível. Basta selecionar diversas técnicas (elas consomem energia da barra de ATB - Active Time Battle) e serão ativadas em seqüência – algumas combinações podem gerar efeitos diferenciados conforme a afinidade entre as técnicas.

O elemento cinematográfico é automático. Imagine que você escolha a técnica V Strike, que arremessa o inimigo para o alto: basta escolher o próximo comando e Lightning vai automaticamente de encontro à vítima, seja com um salto absurdo ou aproveitando algum recurso do cenário. Os ambientes, aliás, contarão com elementos mortais variados e interativos. Em uma cena, por exemplo, Lightning arremessa um inimigo contra uma área eletrificada e frita o sujeito com danos extras. Maldade? Não, estratégia.

Para completar, a guerreira conta com um ataque especial chamado Overclock (o correspondente atual dos clássicos Overdrive, Limit Break, etc). Trata-se do ataque máximo em que todos os inimigos passam a mover-se em câmera lenta e permite criar combos absurdos e cheios de estilo. Esta, pelo menos até então, foi a única versão do Overclock divulgada, mas certamente haverá outras evoluções da técnica conforme o progresso do game.

Momento exato da transformação da gunblade. A pistola adota a forma de espada em segundos

EVOCAÇÕES

As "summons" são as clássicas criaturas evocadas para ajudá-lo nas batalhas. A Square-Enix já anunciou a presença de quatro summons em *FFXIII*: Ifrit, Shiva, Siren e Carbunkle. A novidade é que as criaturas não participarão apenas das batalhas, mas também da aventura em si. Shiva, por exemplo, foi recriada na forma de duas irmãs, que além de atacarem com o tradicional "Pó de Diamante", poderão transformar-se em uma motocicleta. Se cada evocação tiver uma habilidade única fora das batalhas, esta será uma novidade totalmente bombástica.

Shiva: a rainha dos ataques congelantes ganhou uma irmã gêmea. O mais interessante é que as duas irmãs têm rodas nos seus cabelos e, quando reunidas em um só corpo, formam a motocicleta mais insana já vista em um game.

Ifrit: o deus do fogo mantém sua tradicional forma humanóide e ganhou uma faceta ainda mais monstruosa, novidade que o deixou mais aterrorizante e um tanto parecido com o dragão Bahamut (aposto um dedo da minha mão calejada de tanto ganhar Level que o dragão vai estar presente no time das summons).

Ifrit

Siren: a sereia que enfeitiça suas vítimas com uma canção irresistível ganhou um visual punk. Suas novas habilidades são desconhecidas, mas é certo que envolverão instrumentos musicais.

Carbunkle: o pequeno ser místico adotou diversas formas nos games passados e, desta vez, surgirá como uma espécie de cachorro pintado e enfeitado como um pierrô. Uma imagem mostra Carbunkle sendo evocado por meio de um disco, o que reforça a pista dada pelos produtores de que os summons serão "seres em formas digitais".

Shiva

Siren

Carbunkle

Escudo impenetrável, armas à granel e teleporte: este fulano não precisa nem usar Game Shark

FINAL FANTASY VERSUS XIII

Assim como *Dirge of Cerberus* é a versão ação do mundo de *Final Fantasy VII*, *Versus* é a versão pauleira de *FFXIII*, com grandes doses de tiroteios e combates frenéticos. Tetsuya Nomura, diretor de *Versus* (ele provou o seu talento ao dirigir *Kingdom Hearts*), declarou que o maior desafio em *Versus* será "criar cenas de ação dignas do filme *Advent Children*". Há indícios de que isso significa batalhas com seqüências semi-automáticas de movimentos sensitivos ao contexto, talvez semelhantes ao sistema usado no último *Kingdom Hearts*.

O personagem central ainda não tem nome, mas tem personalidade de sobra. Trata-se do herdeiro do trono de um país com arquitetura tecno-medieval, local que está sofrendo um ataque de sujeitos que desejam roubar os seus cristais sagrados. Acontece que esta nação é uma das últimas que possuem um cristal, pois as demais já consumiram seus poderes em criações bélicas. Último membro de uma dinastia que, segundo Nomura, é baseada na Yakuza, o protagonista tem alguns pontos em comum com Sephiroth, o vilão máximo de *FFVII*: cabelos cinzas, um olhar frio, arrogante, aristocrático, sombrio e poderoso.

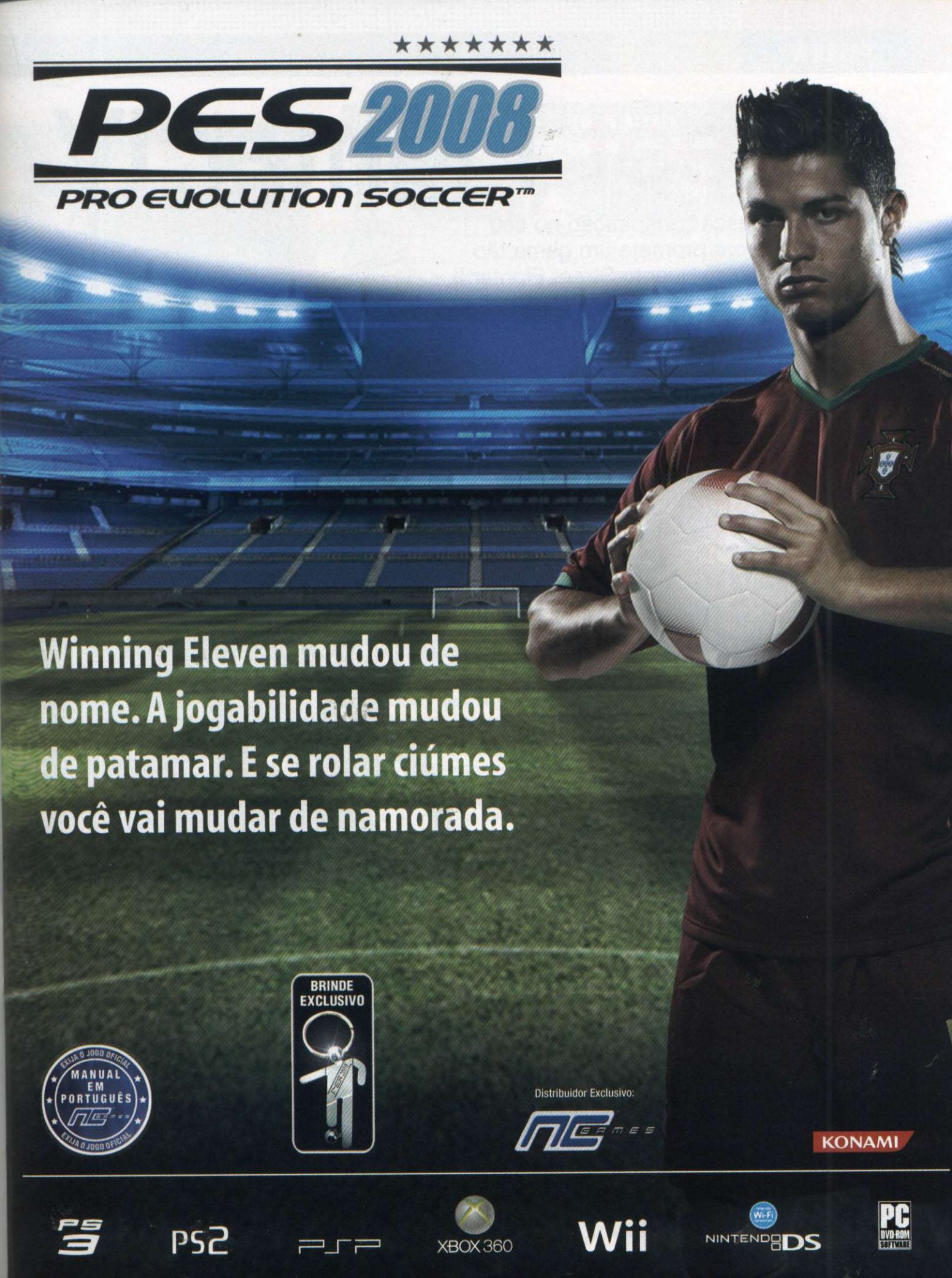
Sua habilidade é controlar um punhado de espadas, lanças e outras armas brancas que flutuam a sua volta como uma barreira impenetrável. No ataque, o guerreiro faz movimentos acrobáticos extravagantes e as diferentes armas simplesmente aparecem em sua mão – mais estilo impossível. O herói também tem a habilidade de teletransporte e, o que é mais curioso, a cor dos seus olhos muda de acordo com a habilidade usada.

△ FINAL FANTASY AGITO XIII

Planejado para rodar em aparelhos de telefonia móvel dos japoneses sortudos, *Agito* será concentrado em um sistema multiplayer online, porém não será um MMORPG (RPG massivo online). Tudo o que sabemos até o momento é que a trama vai rolar em uma escola de magia chamada Akademia e o jogador vai viver o papel de um estudante. Uma ilustração oficial mostra 12 personagens, cada qual equipado com armas que vão desde pistolas e espadas até cartas. Ainda não é certo se todos estarão disponíveis, mas é fato que o personagem que usa as cartas é o principal e talvez seja o único controlável.

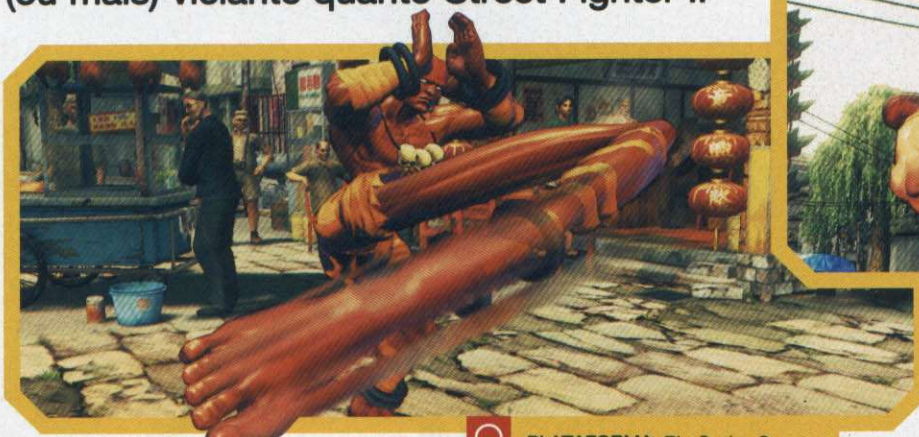
Nomura usou o estilo de arte de Kingdom Hearts em Agito XIII

Combates regidos por cartas é a hipótese mais provável


PES 2008
PRO EVOLUTION SOCCER™
Winning Eleven mudou de nome. A jogabilidade mudou de patamar. E se rolar ciúmes você vai mudar de namorada.
BRINDE EXCLUSIVO
EXIJA O JOGO OFICIAL
MANUAL EM PORTUGUÊS
EXIJA O JOGO OFICIAL
Distribuidor Exclusivo:
NC GAMES
KONAMI
PS3
PS2
PSP
XBOX 360
Wii
NINTENDO DS
PC DVD-ROM SOFTWARE

Street Fighter IV

A Capcom busca a inspiração no seu maior clássico e promete um game tão (ou mais) viciante quanto Street Fighter II



FICHA

PLATAFORMA: PlayStation 3
PRODUTORA: Capcom
GÊNERO: Luta
PREVISÃO: 2008

Todas as grandes séries de luta tiveram um momento de grandeza suprema. Para *Mortal Kombat* foi a segunda versão, *King of Fighters 97* ainda é imbatível, *Tekken 3* foi único e, para *Street Fighter*, o ápice foi *SFII*. O desafio da Capcom é fazer um game melhor do que o clássico de 15 anos atrás, que definiu o gênero de jogos de luta.

Street Fighter IV está recebendo um tratamento todo especial. Isso é visível a começar pelos gráficos: o que se vê é uma mistura de um 3D realista com desenho animado e movimentação perfeita. O jogo será todo em 3D, mas a jogabilidade será no clássico modo em duas dimensões. Alguns dizem que o game é uma espécie de "2.5D". Com isso, quem era (ou é) viciado no game não terá problemas com reabilitação.

Apesar da inovação gráfica, a essência de *Street Fighter* será mantida. Isso significa que o balanceamento deve ser perfeito e o modo de execução dos golpes será tradicional. Mas Yoshi Ono, produtor do game, se mantém humilde em relação a sua nova cria: "Olhei para a base da série para criar algo inspirado na antiga sensação de jogo. Mas meu foco não é criar outro *Street Fighter II* ou um game melhor do que ele. Estou apenas seguindo o mesmo caminho que os produtores do game tomaram anos atrás. É como ler a *Bíblia*: ao jogar *SFII* consigo ter a motivação de fazer o novo título agradar a todo mundo".

A "reimaginação" da série, segundo Ono, foca em dois pontos: levar novos jogadores ao

O "choquinho" do Blanka não mostra mais o raio X das vítimas

Os estreantes Abel (direita) e Viper (duh!) vão arrebentar em Street IV

Garotas maravilhosas quebram o pau e o "tiozinho" faz sua refeição na boa

game e trazer os antigos fãs de volta. Desse modo, os personagens clássicos estão garantidos e outros inéditos se juntam às batalhas. Os cenários repaginados trazem, logo à primeira vista, memórias do que vimos na nossa juventude.

DESAFIANTE PARA TODOS

Como o foco da Capcom está nos jogadores mais casuais, o sistema de parring de *SFIII* foi deixado de lado. Ono afirma que apenas os jogadores hardcore utilizavam o sistema. Entretanto, o parring foi substituído por um novo sistema de combate. Fora os comandos especiais que liberam golpes conhecidos dos jogadores, como o próprio Hadouken do Ryu, o Shoryuken do Ken ou o Spinning Bird Kick da Chun-Li – que são os mesmos de toda a série –, há três elementos que podem tornar *Street Fighter IV* o melhor game de luta da franquia. O primeiro deles é a barra Combo, já bastante conhecida dos fãs. Ela enche conforme o lutador ataca o adversário, mas não é necessário acertar os golpes e, por isso, ela é voltada mais para o jogador casual. Quando ela fica completa, é possível liberar os golpes especiais realizados ao fazer uma seqüência de comandos que varia a cada personagem. Ruy, por exemplo, libera um Shinkuu Hadouken, um ataque de energia poderoso que, se atingido em cheio, pode tirar boa parte da energia do rival.

A segunda atração é a barra Revenge, focada no jogador avançado. Diferentemente da barra Combo, ela só começa a encher quando o jogador apanha. Assim que ela passa da metade do marcador, é possível disparar um golpe devastador conhecido como Ultra Combo. No caso de Ryu, ainda é um Shinkuu Hadouken mais potente. No momento do disparo, o luta pára momentaneamente para revelar uma animação. A câmera sai do eixo tradicional da luta em 2D, gira e mostra o lutador concentrando energia; o golpe poderoso permite mudar o rumo de uma luta praticamente perdida.

Outro destaque é o Focus Attack. Este golpe é ativado ao pressionar soco médio e chute médio simultaneamente e combina ataque e defesa. Após carregá-lo por um tempo, o personagem desfere um golpe que deixa o oponente atordoado.

FOCUS ATTACK

Uma das novidades em termos de golpes é o Focus Attack. Com ele, pressionando e segurando os botões de Soco Médio e Chute Médio, o personagem começa a carregar o golpe com três níveis de força – dependendo do tempo que se segurar os botões – e, automaticamente, pode se defender da maioria dos ataques do adversário. Após carregar, é desferido um soco poderoso, que se atingir o rival, o nocauteia por alguns instantes, permitindo emendar combos.

As expressões dos personagens são sempre bastante exageradas

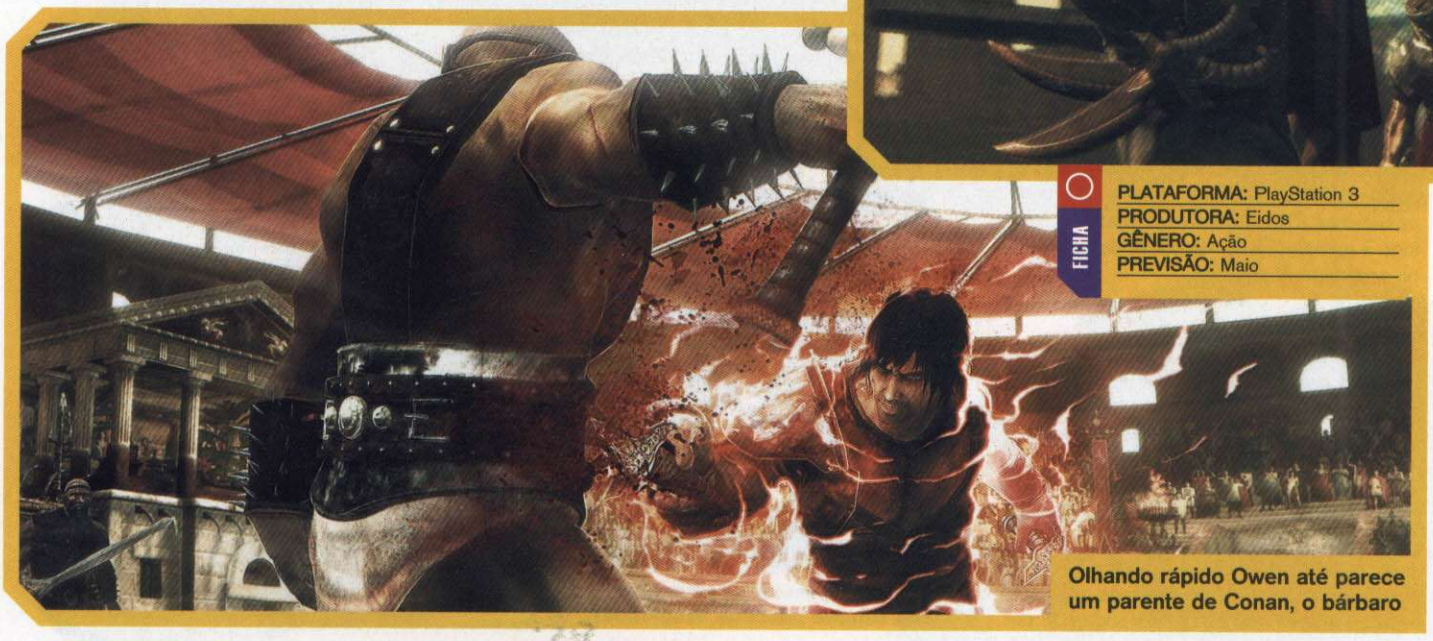
ULTRA COMBO

Uma das novidades do game é o Ultra Combo. Diferentemente do Super Combo, ele é acionado apenas quando a barra Revenge enche. Quando os golpes são executados corretamente, a luta pára por alguns instantes para entrar uma animação. Ryu, por exemplo, carrega a energia do golpe e, na seqüência, libera um enorme Hadouken, que se atingir o oponente, retira bastante energia.

Guile está feliz em mostrar o seu penteado fashion em alta resolução

Highlander

A falta de criatividade e de novas idéias vai ressuscitar mais um dinossauro dos cinemas na forma de pancadaria virtual



FICHA
PLATAFORMA: PlayStation 3
PRODUTORA: Eidos
GÊNERO: Ação
PREVISÃO: Maio

Olhando rápido Owen até parece um parente de Conan, o bárbaro

O personagem Highlander ficou conhecido como sinônimo de imortalidade, mas isso já é demais. O primeiro filme estreou em 1986 e desde então deu origem a quatro seqüências que poderiam ficar limitadas à baixa exigência da Sessão da Tarde, mas agora vai aventurar-se nos videogames de alta resolução. Estrelado por Christopher Lambert (você sabe, o cabeludo que interpretou Raiden no primeiro longa de *Mortal Kombat*), o filme nos apresentou ao personagem Connor MacLeod, um escocês do século 15 que se torna imortal e, após ser acusado de feiticeiro e expulso de seu clã, é treinado por Juan Sanchez (Sean Connery) para exterminar outros imortais.

CAÇADOR HISTÓRICO

Esqueça Christopher Lambert (acho que nem era preciso pedir), pois o protagonista é um personagem inédito. Owen MacLeod, um sujeito que parece uma combinação de Conan e Edward Carnby (herói de *Alone in the Dark*), é um ancestral de Connor. A história começa dois mil antes do primeiro filme de *Highlander*, na antiga Roma. Owen é o filho de um líder tribal da Gália (atual França) e foi aprisionado pelos romanos e obrigado a lutar nas arenas. Imagine que delícia foi esta temporada da vida do personagem, morto diariamente pelos gladiadores e feras só para ressuscitar em seguida, uma alegria sem fim para o público – e ele nem sabia que era imortal, aprendeu na prática. Owen foi salvo por Methos (o imortal mais velho de todos e personagem importante da série), que o ensinou alguns segredinhos como, por exemplo, a única forma de matar um imortal: a boa e velha decapitação impiedosa.

Livre dos romanos, Owen embarca em uma caçada ao seu maior inimigo, um imortal ainda não revelado. Porém, o inimigo é forte demais para Owen, por isso, ele passa algumas eras em busca de artefatos sagrados que possam multiplicar o seu poder. Além do Império Romano, o game rola boa parte do tempo na Nova York moderna e por diversas épocas do passado por meio de flashbacks, como em territórios nórdicos dos vikings e o Japão feudal. Após cada flashback o personagem volta a Nova York para dar seqüência ao objetivo e à trama central. Os cenários, como você pode ver nas imagens desta reportagem, são bem interessantes e caprichados.

Owen pode ser quase indestrutível, mas pular em uma hélice não pode ser uma boa idéia

O que será que um guerreiro de armadura faz com uma mochila nas costas? Talvez tenha acabado de voltar da escola

INDESTRUTÍVEL

Highlander é um game de ação em terceira pessoa com boas doses de combates e violência sem miséria. As batalhas envolvem manejo de espadas com direito a uso de magias especiais. Combos extensos fazem parte do pacote e, como o único modo de matar um ser imortal é cortando sua cabeça, haverá diversos "fatalities".

A vantagem de controlar um imortal é que você poderá apanhar até não poder mais, desde que não exagere e perca a cabeça, literalmente. Owen poderá até usar o próprio corpo como condutor para grandes cargas de eletricidade. Isso também vale para controle de fogo ou para quedas de grandes alturas; nada fere o personagem. Mas não pense que o imortal é indestrutível: quanto mais apanhar, mais a barra de cansaço vai aumentar e seus movimentos ficarão mais lentos, o que aumenta as chances de ser executado. Só para completar a idéia de sofrimento com fins úteis, Owen poderá até deixar-se perfurar pelas lâminas adversárias para que elas fiquem presas ao seu corpo e tomá-las dos seus inimigos. Mais cruel, impossível... Porém, o sujeito sabe muito bem como devolver toda a dor à altura.

Apesar de a pancadaria ser o foco do game, o produtor Ed Woolf garante também uma quantidade razoável de enigmas para não deixar o seu cérebro preguiçoso demais, exploração e até meios furtivos para concluir estágios sem precisar fatiar todos os incautos que se opuserem a você. Além disso, o produtor assegura que haverá um sistema de conquistas para estender a vida útil do game com desafios cabeçudos.

No Império Romano, sobram batalhas sangrentas em arenas... E nas ruas, e nos banhos públicos...

Legendary: the Box

Criaturas folclóricas aterrorizam em um shooter que transformou a humanidade em prato principal do seu cardápio

Não adianta tentar colocar sal na cauda do passarinho: só chumbo grosso resolve

FICHA

PLATAFORMA: PlayStation
PRODUTORA: Spark
GÊNERO: FPS
PREVISÃO: Segundo semestre

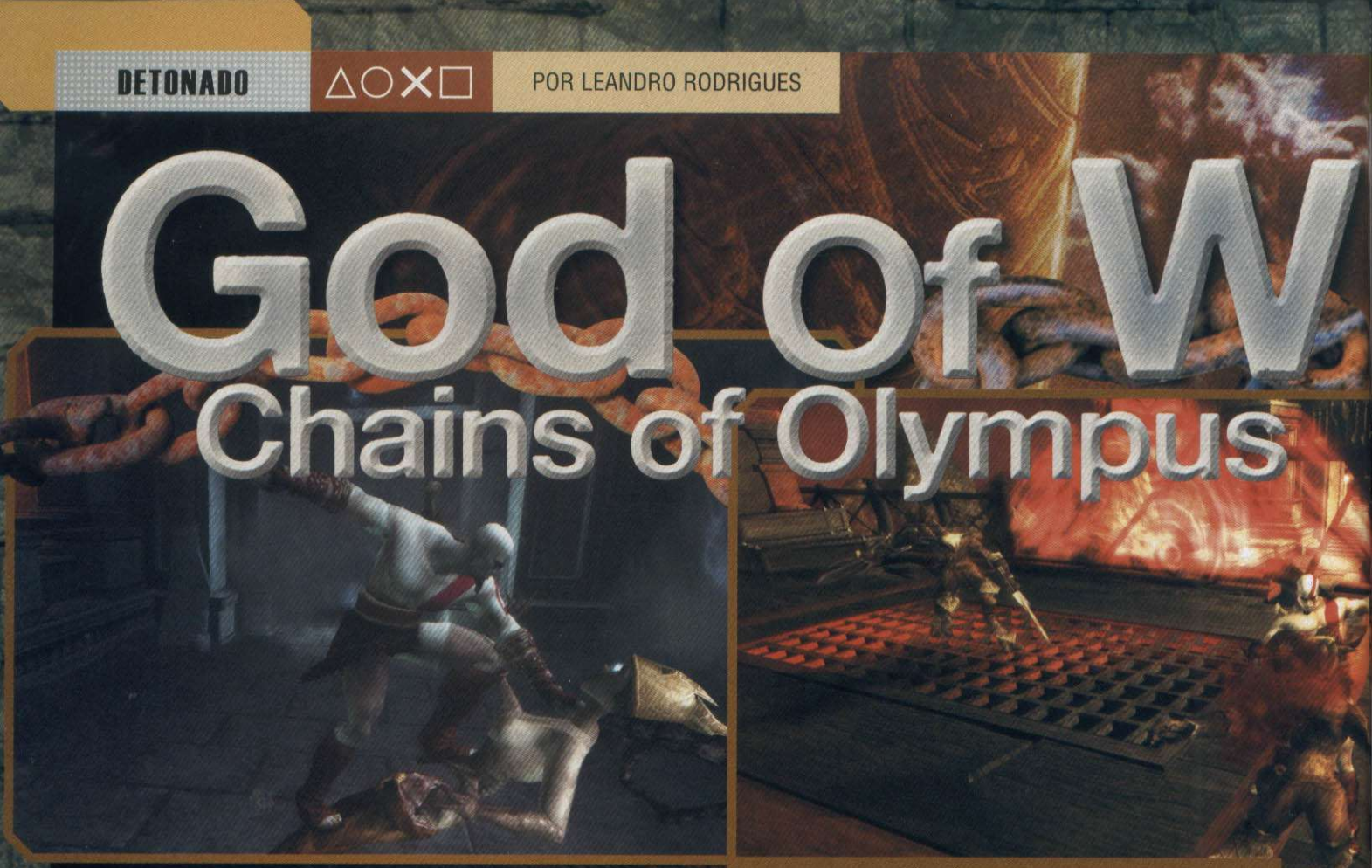
Combinação criativa de modernidade e mitologia, *Legendary* é um FPS que rola na Europa e nos EUA. A bagunça começa quando um larápio chamado Charles Deckard rouba um museu e abre a lendária Caixa de Pandora, artefato que, segundo as lendas da mitologia grega, guardava todas as calamidades do mundo. Resultado: monstros de todos os tamanhos e níveis de feiúra se espalharam pelo mundo, instalando aquele caos necessário para um game que se resume a empunhar armas e botar para quebrar. Só para piorar, somente o sujeito que abriu a caixa tem o direito divino de fechá-la, ou seja, a humanidade passa a depender do ladrão.

Legendary é mais uma prova da criatividade da produtora Spark Unlimited, que criou o game *Turning Point*, um FPS que mostra como seria a Segunda Guerra Mundial se a Inglaterra se aliasse aos nazistas e invadissem os EUA. Com o homem passando de raça dominante para o status de alimento em abundância, resta a você tentar sobreviver em cenários realistas repletos de seres como os grifos, lobisomens e golens gigantescos. Lidar com tais bestas será uma tarefa maldita, pois a maioria das criaturas muito rápidas e dotadas com Inteligência Artificial decente – e, acredite, a Spark não costuma ter dó dos jogadores quando o assunto é nível de dificuldade. O golen, por exemplo, é um ser colossal formado por pedaços de prédios e veículos, medindo cerca de 20 metros de altura. Como você poderá enfrentar uma ameaça dessa munido como uma metralhadora Uzi? Não faço a mínima idéia. Os grifos também serão uma dor de cabeça imensa, enormes seres alados que não costumam errar em seus ataques.

Lobisomens correm pelas paredes e minotauros destroem as paredes. Cara, você está encrencado!

Disk Games
O TESOURO ESTÁ AQUI!
A agilidade no processo de entrega e a qualidade do atendimento dos profissionais da Disk Games fazem da empresa uma das líderes do mercado de diversão.
www.diskgames.com.br ou 19 3242-0541
COMPRA FÁCIL.
20x
PAGUE EM ATÉ
PLAYSTATION 3
PSP
NINTENDO DS
Wii
XBOX360
www.diskgames.com.br
É Pura Diversão!
Av. Alberto Sarmento, 725 - Castelo - Campinas/SP
Disk Games
Desde 1992
19 3741.4100
VISA
100% SEGURO site
SEDEX A COBRAR
Televendas
19 3741.4100
www.diskgames.com.br

God Of W
Chains of Olympus



Portátil, mas impiedoso. Chain of Olympus esbanja violência e cenas cinematográficas que são características da série

A versão portátil das aventuras de Kratos revela surpresas sobre o passado do fantasma de Esparta

Em 2005, antes de o primeiro *God of War* estrear no PS2, parecia que o console da Sony tinha chegado ao seu limite. Essa idéia mudou quando Kratos mostrou os seus combos brutais em um game impecável, título que revelou o que realmente o Play 2 era capaz. Em 2007, o guerreiro voltou ao PS2 e extraiu ainda mais do console. Atualmente, o PS2 não tem mais com o que surpreender, mas *God of War* está com tudo e ressurge em um game fantástico para PSP. *Chain of Olympus* nos faz pensar: "Como o portátil consegue produzir jogos tão grandiosos?".

ORIGENS

Chain of Olympus narra uma história que acontece antes do primeiro game da série, fundamental para entender as motivações e a fúria que Kratos mostrou no Play 2. Neste enredo, o guerreiro acabou de perder sua humanidade para Ares, o Deus da Guerra. A narrativa mostra tudo que ocorreu nos dez anos antes do primeiro jogo, durante sua servidão para os deuses e os trabalhos desumanos que eles conferiram a Kratos.

Quem já conhece a série vai perceber que a qualidade continua a mesma se comparada a do console de mesa da Sony. Os cenários – repletos de detalhes – não retratam apenas bela arquitetura antiga, mas também lugares onde nenhum humano sonhou em passar, os portões do mundo inferior.

A variedade de inimigos é grande. Há os já conhecidos ogros, zumbis e ciclopes, além de novos monstros, como o basilisco. A batalha contra este réptil mitológico provou que as grandiosas batalhas do console são possíveis no PSP.

ALAVANCA DO MAL

A produtora Ready At Dawn ficou com a tarefa de reproduzir no PSP todas as características consagradas pela franquia no PS2. Uma escolha mais do que perfeita, já que a produtora foi a responsável pela aclamada adaptação da aventura solo de Daxter (da dupla Jack and Daxter) para o portátil. Diga-se de passagem, que mais uma vez tudo ocorreu perto da perfeição. Os combos continuam empolgantes e intuitivos, mesmo com o fato de o PSP não ter tantos botões quanto o PS2. O único problema que pode ser apontado na parte de desenvolvimento foi a insistência em usar o analógico do PSP em muitas das seqüências interativas durante as batalhas. Manipular o analógico que fica rente à carcaça do console é uma tarefa ingrata, machuca os dedos e atrapalha principalmente quando o desafio exige precisão e velocidade. Porém, o problema do analógico é algo que pode ser resolvido com um pouco de treino, algumas tentativas extras e uma boa dose de paciência.

O que pode realmente incomodar os fãs é a curta duração da aventura. Os jogadores mais empenhados podem terminar o jogo sem grandes dificuldades em menos de cinco horas. É uma pena, mas *Chains of Olympus* fica mais saboroso se considerado como um aperitivo para voltar à guerra mítica enquanto *God of War 3* não dá as caras no Play 3.

ar

GOD OF WAR

DISTRIBUIDORA: Sony Computer
PRODUTORA: Ready At Dawn
GÊNERO: Ação
JOGADORES: 1
PLATAFORMA: PSP

AVALIAÇÃO TÉCNICA
GRÁFICO: 10
CONTROLE: 9
ÁUDIO: 10
REPLAY: 10
ACABAMENTO: 10

INFORMAÇÕES AVANÇADAS
DURAÇÃO: 5 horas (nível normal); 6 horas (com todos os segredos)
SEGREDO: 30 baús com Gorgon Eye e Phoenix Feather
CURVA DE APRENDIZAGEM: Média. Analógico complica a vida.

NOTA 9,5 Excelente

ABRINDO A CAIXA DE PANDORA

Ao abrir a caixa de *God of war: Chains of Olympus*, uma notícia salta aos olhos dos fãs no manual da aventura: "*God of War 3 - Coming Soon*", ou seja, o novo episódio da série, desta vez para o console da nova geração, está mesmo em produção. O difícil vai ser esperar.

Kratos é um bom sujeito e está sempre disposto a dar o melhor tratamento dentário para ciclopes carentes

ROTEIRO

THE SHORES OF ATTICA

1. A batalha começa com Kratos sobre o telhado. Elimine os primeiros inimigos e observe as embarcações chegando. Novos soldados surgem, elimine-os com golpes rápidos e examine a grande besta à esquerda. Aperte ● para fazer com que Kratos se posicione e segure o analógico para baixo para armá-la. Um tiro vai abrir um buraco no telhado, desça por ele e abra a porta no fundo. Assim que o ogro invadir a sala, aperte ● seguidamente para evitar ser esmagado.

Chefe: Basilisco – Parte 1

2. Um basilisco invade a sala e elimina o ogro para você, mas isso não significa que ele quer ser o seu amigo. A primeira parte da luta é simples: ataque com combos frontais e rápidos. Quando um brilho laranja surgir, prepare-se para rolar para as laterais. Repita o procedimento e fuja do fogo que o gigante solta. Quando a barra de energia do inimigo ficar azul, é hora de apertar ● e entrar em uma seqüência interativa. Aperte rapidamente os comandos que aparecem na tela.

3. Do lado de fora, observe as marcas vermelhas que aparecem no chão e tome cuidado, pois elas indicam onde vão cair as bombas. Posicione o carro com a tora em frente ao portão e, antes de derrubá-lo, vá para o lado esquerdo e abra o baú da Gorgon Eye. Salve o seu progresso e use o botão ● para colocar o portão abaixo.

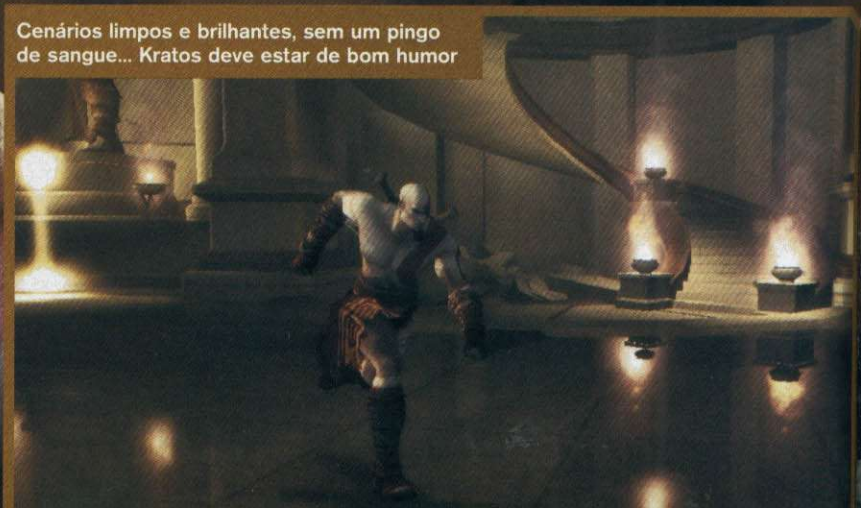
THE GATES OF ATTICA

4. Elimine os primeiros arqueiros e nade para atravessar a fossa. Gire a alavanca do lado esquerdo para abrir a porta, então corra e aperte L + R + analógico para rolar por baixo do portão. Prossiga e quebre as madeiras do lado esquerdo. Suba pela escada e, no meio do caminho, pare para abrir o baú e pegar a Gorgon Eye. Suba e coloque o portão abaixo. Vire para o lado esquerdo e abra mais um portão.

Chefe: Persian King

5. Este chefe é um pouco trabalhoso, visto que você ainda está muito fraco e ainda não conta com poderes extras. Use combos e mantenha uma certa distância. Quando ele abaixar, é sinal de que vai usar um poder contra você; role para a lateral para esquivar e volte a atacar. Quando a barra de energia ficar azul, comece a seqüência e, em seguida,

Tem coragem de dizer para este sujeito que o game não é nota 10?



Cenários limpos e brilhantes, sem um pingo de sangue... Kratos deve estar de bom humor

finalize com o caixote. A recompensa é o poder Efreet, um ser de fogo com ótimo poder de ataque a curta distância.

FALLEN STRONGHOLD

6. Elimine os guardas sobre a ponte e, em seguida, empurre as escadas para evitar que novos guardas voltem a subir. Vá à besta e posicione-a em direção ao basilisco. Vire para o lado direito, abra o portão e suba pela escada no fundo para encontrar um baú com uma Phoenix Feather. Desça e gire a alavanca no centro da tela.

7. Siga até o fundo da tela e ataque o Ciclope. Tome cuidado com o ataque quando ele juntar as mãos, role para o lado oposto para escapar. Com o inimigo eliminado, vire para o lado esquerdo e siga pelo novo corredor. Pegue o caminho do lado esquerdo. Na área em frente ao Save Point, abra o baú com uma Gorgon Eye.

SIEGE OF ATTICA

8. Escale a parede para chegar a nova área. Acabe com os soldados e os arqueiros. Derrube as escadas para não ter mais problema e vá até a área do fundo para achar um baú com uma Phoenix Feather. Quebre as madeiras ao fundo para liberar a passagem e use a alavanca para abaixar a plataforma. O basilisco deixa um corpo cair, ele é fundamental para progredir nesta tela. Primeiro elimine todos os soldados que aparecem por aqui, inclusive os arqueiros na parte mais alta. Puxe a caixa que está na parte mais baixa até o dispositivo de pressão em frente ao portão. Pegue o corpo, passe pelo portão e coloque-o sobre o segundo dispositivo de pressão. Siga pelo corredor que foi liberado, salve o jogo e encontre o baú ao fundo com mais uma Phoenix Feather.

THE BASILISK STRIKES

9. Chegou a hora do confronto definitivo com o basilisco. A primeira parte é simples, você só faz ataques frontais, tome cuidado, pois ele tem três ataques poderosos. O primeiro é uma patada, role para o lado oposto para esquivar; o segundo ataque é um bafo de fogo, pule para fugir; o terceiro é um bote no qual ele agarra Kratos com a boca, aperte L + R freneticamente para se soltar. Ataque sem parar para forçar o bicho a recuar. Quando ele subir na parede, desvie das bolas de fogo, aperte ● para escalar o corpo da criatura e gire o analógico para derrubá-lo. Repita os procedimentos até que apareça o símbolo do botão ● para finalizar a criatura de uma vez por todas.

△ PROIBIDO PARA MENORES !

No final da fase The Gates of Attica, Kratos ganha um novo poder após derrotar o rei da Persia. Ao prosseguir pelo caminho da direita, o guerreiro encontra dois prêmios ainda mais "suculentos": duas garotas nuas muito agradecidas. Neste momento, surge um minigame bastante sugestivo no qual você precisa executar os comandos corretos para... interagir. Faça direito e ganhe orbs.

Um guerreiro, duas garotas peladas e um candelabro obsceno. Tsc, tsc, tsc...

THE CITY OF MARATHON

10. Abra o baú do lado esquerdo para pegar a Phoenix Feather. Desça usando a parede, vire para o lado esquerdo e desça mais um lance. Salve o progresso antes de prosseguir para o próximo passo.

CLIFFS OF MARATHON

11. Siga a luz laranja e quebre as madeiras. Elimine o soldado que aparece e vire na primeira passagem do lado esquerdo. Novos soldados e alguns arqueiros aparecem nessa nova tela. Os arqueiros devem ser eliminados primeiro, pois causam muitos danos e ainda interrompem os seus combos.

12. Após vencer toda resistência, empurre o baú para chegar até o portão do fundo e abra-o. Investigue o lado esquerdo da nova sala para encontrar o baú com uma Gorgon Eye. Siga até o fim do caminho e gire a alavanca para evitar que novos inimigos passem pelo portão. Pegue o bastão com o fogo na estátua, ateie fogo na charrete e siga empurrando. Abra o baú do lado direito para pegar a Phoenix Feather. Vire para o lado direito, elimine os inimigos e escale a parede para chegar ao Save Point.

Os combos do portátil são complexos e cruelmente elegantes como no Play 2

Não adianta só espancar os inimigos, pois isso é muita maldade. Há que brincar com os seus cadáveres também

THE STEED SHRINE

13. No alto, você vai encontrar algumas alavancas, mas as ignore por enquanto. Vire para o lado esquerdo, siga pela ponte, vá pela esquerda e acabe com os soldados. Escale a lateral da estátua e vire à esquerda. Fale com Athena e siga pela esquerda. Passe pela água e encontre o baú com um Gorgon Eye. Siga até a sala ao fundo e salve o jogo.

TEMPLE OF HELIOS

14. Use a alavanca para descer e elimine os inimigos que jogam fogo em você. Desça e vire para o lado esquerdo para acionar a alavanca. Volte e pegue o caminho do lado direito para encontrar o baú com a Phoenix Feather. Use a alavanca para retornar à área da estátua de Athena. De volta, suba pela escada do lado esquerdo e vá pelo portão que abriu e acione a alavanca. Fique de frente para o portão e aperte ● para derrubá-lo.

15. Siga pelos corredores até chegar à sala circular. Puxe as duas estátuas e as alavancas atrás delas. Entre pela porta do lado direito, elimine os inimigos e puxe outra alavanca. Retorne à sala e, desta vez, entre pela porta do lado esquerdo. Desça pela escada da próxima sala e, do lado esquerdo, abra o baú com a Phoenix Feather. Siga até o centro da sala e quebre as travas do elevador para descer. Acabe com todos os inimigos durante a descida do elevador até encontrar o inimigo com um escudo em forma de cruz. Você só pode acertá-lo se quebrar o seu escudo, para isso acerte-o com o combo ■, ■, ▲. Conclua com vários golpes seguidos.

16. Suba pelas escadas, vire para o lado direito, desça até a área redonda e derrube o pilar; depois da conversa, puxe o pilar do lado oposto. Vire para o lado direito e abra o baú com a Gorgon Eye. Suba pela escadaria do lado direito e destrua o trono para pegar o Sun Shield. Antes de abrir a porta do fundo, vire à esquerda, suba pelas escadas e abra o baú com o Gorgon Eye. Retorne à sala central e use o Sun Shield para abrir o portão.

THE THRONE ROOM

17. Suba pela escadaria para voltar ao local onde está a estátua de Athena. Escale a escada do lado esquerdo, acabe com todos inimigos e use o escudo para abrir a escada secreta. Desça por ela. Na nova sala, empurre as duas estátuas para frente e encaixe-as nos orifícios à frente. Segure o puxador na parte frontal do rosto e puxe-o. Corra e entre pela lateral para chegar à sala secreta.

18. Investigue o lado direito da sala e pegue o baú com a Phoenix Feather. Volte e puxe as duas estátuas para acessar o altar com luz. Use o escudo para refletir a luz no local indicado para abrir o caminho. Suba pela escada e use o escudo na parte inferior da estátua do cavalo. Desça pela nova escada e vá pelos corredores até chegar a uma nova sala circular. Vire para o lado direito e encontre o baú com a Gorgon Eye. Volte e siga pelo lado esquerdo para entrar no espelho que vai transportá-lo para as cavernas.

THE CAVES OF OLYMPUS

19. Pule na água e vá para o lado direito para encontrar o baú com o Gorgon Eye. Volte e escale a estátua no centro da tela. Vire à direita e pegue o Triton's Lance. Pule na água, nade para o lado direito até encontrar um portão quebrado e aperte R para pegar distância e quebrar as grades mais à frente. Prossiga e vire à esquerda no final da caverna.

20. No novo corredor há vários baús; sendo

o segundo do lado direito esconde uma Phoenix Feather. Continue pela caverna e abra mais duas grades. Acione a alavanca, saia do local e escale a passagem liberada na estátua. Abra o portão no alto e fale com Eos adiante. Antes de entrar na caverna do lado esquerdo, mergulhe e abra o baú com a Gorgon Eye. Siga pelo caminho indicado.

GUARDIANS OF THE FIRE

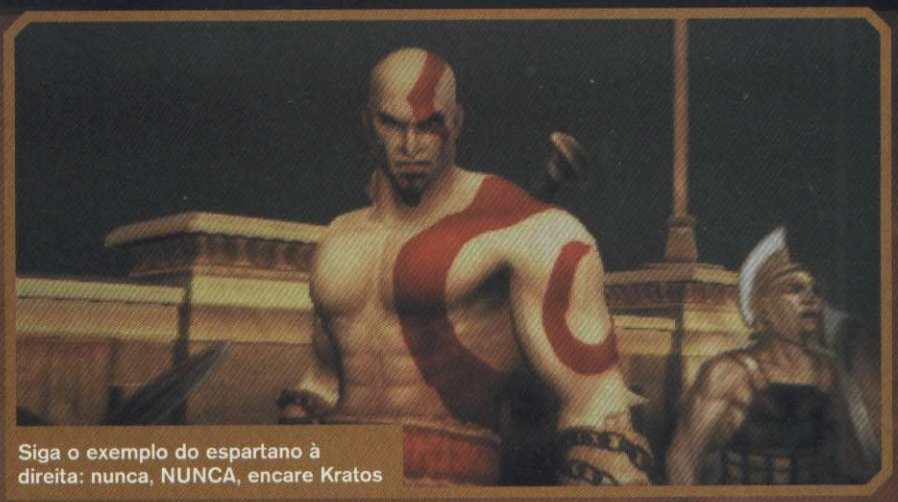
21. Entre na sala, pegue o Primordial Eye no chão e as estátuas no fundo vão ganhar vida para atacá-lo. Espere elas atirarem e aperte L para rebater o fogo e destruir os escudos. A recompensa pela vitória é o The Light of Dawn, poder que permite rebater os projéteis de fogo lançados contra você. Elimine os soldados que aparecem nas portas usando o mesmo procedimento. Siga por uma das portas e vire para o lado esquerdo para encontrar um baú com a Phoenix Feather. Vire para o lado direito e entre na passagem do lado esquerdo. Abra o portão e mergulhe na água. Entre no portal para voltar.

RETURN TO HELIOS

22. Use o escudo no símbolo brilhante. Passe pela área redonda sem chão e vire para o lado esquerdo. Abra o portão e desça pelas escadas. Use novamente o escudo no chão e acione o elevador para fazer uma longa e perigosa subida. Elimine todos os inimigos voadores – a melhor solução é usar o combo L + ● para impedi-los de chegar perto. Uma vez no alto, suba pelas escadas, pegue a Phoenix Feather do lado direito e salve o jogo do lado esquerdo.

TEMPLE COURTYARD

23. Use o escudo para abrir a porta e siga em frente para enfrentar um trabalhoso quebra-cabeça. Reencontre o cara com o escudo em forma de cruz na mão e destrua-o com o combo ■, ■, ▲. Abra o baú da Gorgon Eye à esquerda. Com a área limpa, vá até a alavanca que se formou e gire-a para o lado esquerdo para abrir a porta ao fundo. Puxe a estátua e posicione-a no piso de pressão do lado direito, então gire a alavanca para o lado direito e puxe a estátua de dentro. Use a alavanca para refletir na estátua do lado esquerdo e abrir a segunda porta do lado direito. Por último, puxe a nova estátua até o piso de pressão deste lado e use a alavanca para refleti-la do lado oposto.



Siga o exemplo do espartano à direita: nunca, NUNCA, encare Kratos

24. Deixe as estátuas que estão olhando para o cavalo nos pisos perto da alavanca, todas viradas para frente (uma do lado direito e outra à esquerda) e faça com que as outras duas estátuas fiquem de frente uma para a outra no fundo. Uma nova estátua vai surgir, aponte o raio de luz para ela e uma cadeia de raios vai aparecer. Siga até a frente do cavalo e use o escudo para refletir o raio nele. Desça e use o escudo nos pés do cavalo. Siga até o local onde ficava a alavanca e use o escudo para acionar o elevador. Quando ele parar, siga em frente e pegue a Phoenix Feather no lado esquerdo. Volte e pegue o caminho da direita e abra outro portão com o seu escudo. Suba pela escada e empurre a estátua do lado direito para encaixá-la no orifício da parede. Quebre a estátua e use o seu escudo para refletir o raio. Abra o baú da Gorgon Eye do lado direito e escale a parede. Use o escudo na parte inferior do cavalo. Siga pela porta que se abriu e siga em frente até os cavalos ao fundo, que agora estão iluminados.

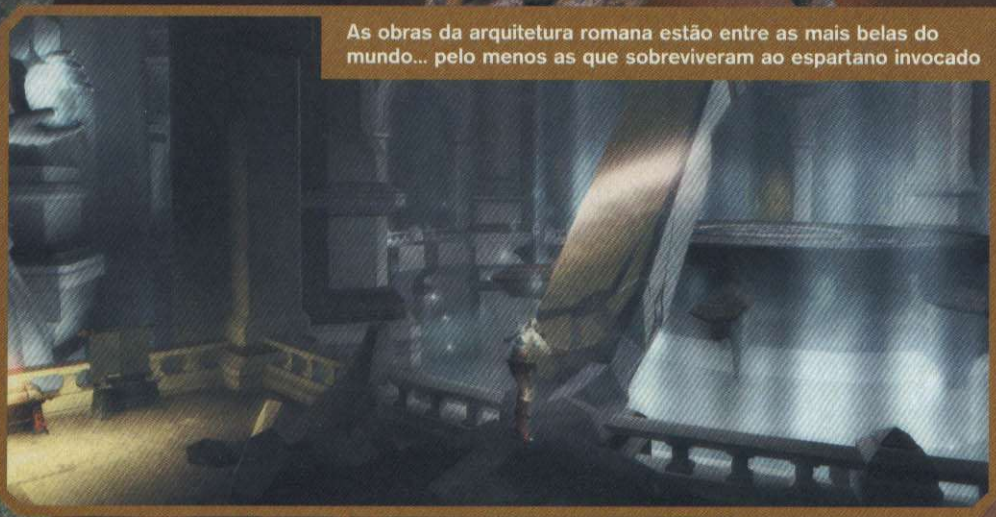
RELEASE OF THE STEEDS

25. Gire as três alavancas e coloque o escudo no chão para não ir ao Underworld.

THE FALLS OF OCEANUM

26. Escale a parede do fundo e siga para o lado esquerdo. Quando chegar ao limite, aperte R para descer. Pule por cima do rio vermelho e use o teto para chegar ao lado direito. Suba e abra o baú da Gorgon Eye. Volte e pule na parede ao fundo, elimine os soldados que descem e suba para enfrentar três medusas. Acertas com combos giratórios

Você tem um troll malcriado no quintal? Contrate os serviços de adestramento Kratos & Associados



As obras da arquitetura romana estão entre as mais belas do mundo... pelo menos as que sobreviveram ao espartano invocado

e quando elas petrificarem, aperte L + R. Ao passar pela porta, desça e escorregue até o final, pule para o lado direito e passe com cuidado pelo precipício. Abra o baú com a Phoenix Feather. Volte, vá por cima e elimine vários ogros. Pule na área seguinte, quebre a parede e pegue a Gorgon Eye. Destrua a parede do centro, puxe a pedra e suba pela parede. Pule para o lado esquerdo, passe por trás da cascata vermelha e desça.

RUINS OF ASPHODEL

27. Volte à sala anterior e derrube o pilar. Escale a parede e suba pela colina. Acabe com todos os inimigos para liberar o portão. Desça novamente a colina e siga pelo portão. Suba pelas escadas e pegue o Gorgon Eye. Vá até o Save Point, grave e depois use o sino à esquerda para chamar a embarcação.

Chefe: Charon

28. Ataque com combos. Quando acabar com metade da energia do inimigo, ele vai apelar com um ataque que vai mandá-lo diretamente para uma espécie de prisão.

TARTARUS

29. Use os botões L + R para escapar das correntes e elimine os escravos presos nas paredes para recuperar sua energia. Vá até o fundo, vire para o lado esquerdo, suba mais um pouco e elimine todos os inimigos. Siga pelo corredor e desça pela corrente do lado esquerdo.

TEMPLE OF THE GODS

30. Escale a parede do lado esquerdo e, no alto, puxe primeiro a estátua do lado esquerdo e a estátua do lado direito. Gire a alavanca que surgiu para abrir uma passagem na estátua do centro. Suba pelas escadas e use seu poder para acabar com os inimigos. Entre na porta do lado esquerdo e suba. Destrua a parede ao lado da escada e passe com cuidado para o outro lado. Abra o baú e pegue a Phoenix Feather. Acione a alavanca, desça, passe pelo portão do lado direito e suba para encontrar o trono. Empurre-o até a parte baixa da cripta e pegue a Cryptkeeper's Key. Desça e coloque o corpo que estava no trono sobre o piso de pressão. Use a chave que você pegou na plataforma que surgiu e siga até o outro lado para salvar o jogo.

TEMPLE OF ZEUS

31. Entre no templo e use o seu poder para acabar com os escudos dos inimigos. Ataque com combos rápidos para limpar a área. Vá até o centro e puxe a estátua de Zeus até o chão – gire o analógico no sentido anti-horário. Após adquirir a Gauntlet of Zeus, atravesse até o outro lado da ponte e use a nova arma para abrir o caminho. O portão tenta esmagá-lo, corra para o lado esquerdo e destrua tudo no caminho. De volta a sala redonda, destrua a estátua do lado direito para descer pela caverna. Escale a parede do lado esquerdo, acabe com os inimigos com escudo usando a sua nova arma. Gire a alavanca, desça até a sala anterior e passe pela corrente à direita.

Chains of Olympus está "pau a pau" com as versões para Play 2 no que se refere a qualidade técnica

JAILS OF TARTARUS

32. Siga pela esquerda e desça na nova sala. Elimine o ogro – basta usar o seu poder e uns dois combos simples. Gire as duas alavancas e desça pela corrente do lado esquerdo. Pule nas plataformas que se formaram do lado direito. No outro lado, entre na sala do lado direito, abra o portão e encontre Atlas preso. Acabe com os dois minotauros e use a arma de Zeus para liberar a alavanca. Gire as duas e use a corrente no centro da tela para chegar ao outro lado.

SHACKLES OF HYPERION

33. Siga até o final do corredor e abra o portão. Acabe com todos os arqueiros e puxe as duas alavancas. Suba pela parede do lado direito e prossiga pendurado no teto da caverna. Entre na nova sala e puxe a alavanca para destruir uma das correntes que prendem o gigante. Faça o caminho de volta use a parede para chegar ao próximo Save Point.

CHAINS OF ATLAS

34. Use o dispositivo junto 'a corrente para girar e chegar ao outro lado. Pule para o segundo dispositivo e continue em frente. Tenha as luvas de Zeus em mãos para destruir escudos inimigos. No outro lado, escale e use ● para liberar a outra corrente. Continue a escalada e, na sala circular, vire para o lado direito.

Chefe: Novamente Charon

Comece com combos simples e, toda vez que ele ficar com os globos verdes em cima da cabeça, esquive-se para não ser pego. Continue em frente e, quando ele subir na parte de cima do navio, mude para a luva de Zeus e acerte uma das colunas. Repita o procedimento até derrubar as três colunas. A área vai explodir e Charon cai no meio da tela, corra a aperte

Considerando a pose "concentração de força" e para onde Kratos está olhando, a porrada vai doer MUITO

● para acabar com quase tudo em Charon. Ele volta só com a metade de cima do corpo e agora voa. Pule e acerte combos giratórios. Quando ele cair no chão, ganhe a Charon's Wrath. Aprenda o novo poder, elimine os inimigos e siga pela ponte.

TEMPLE OF PERSEPHONE

35. O novo desafio é encarar uma sucessão de salas onde você enfrentará inimigos que já apareceram no jogo. Acabe com todos eles e vá para o alto, seguindo a garota. Fique atento com as salas que possuem rostos do lado esquerdo e use a luva de Zeus para acabar com elas para não ser petrificado.

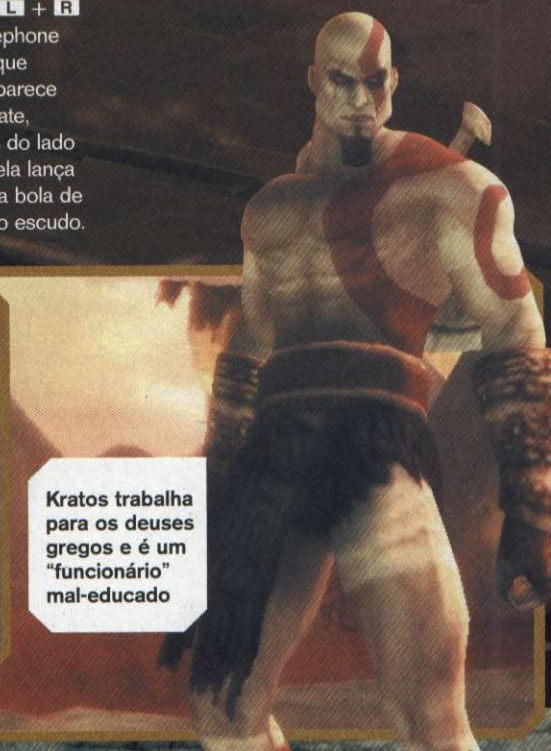
SHIELDS OF ELYSIOUM

36. Afaste a garota do seu corpo e pegue todas as almas que correm pelo jardim para pegar suas habilidades de volta. Siga em frente, salve o jogo e suba pela escadaria.

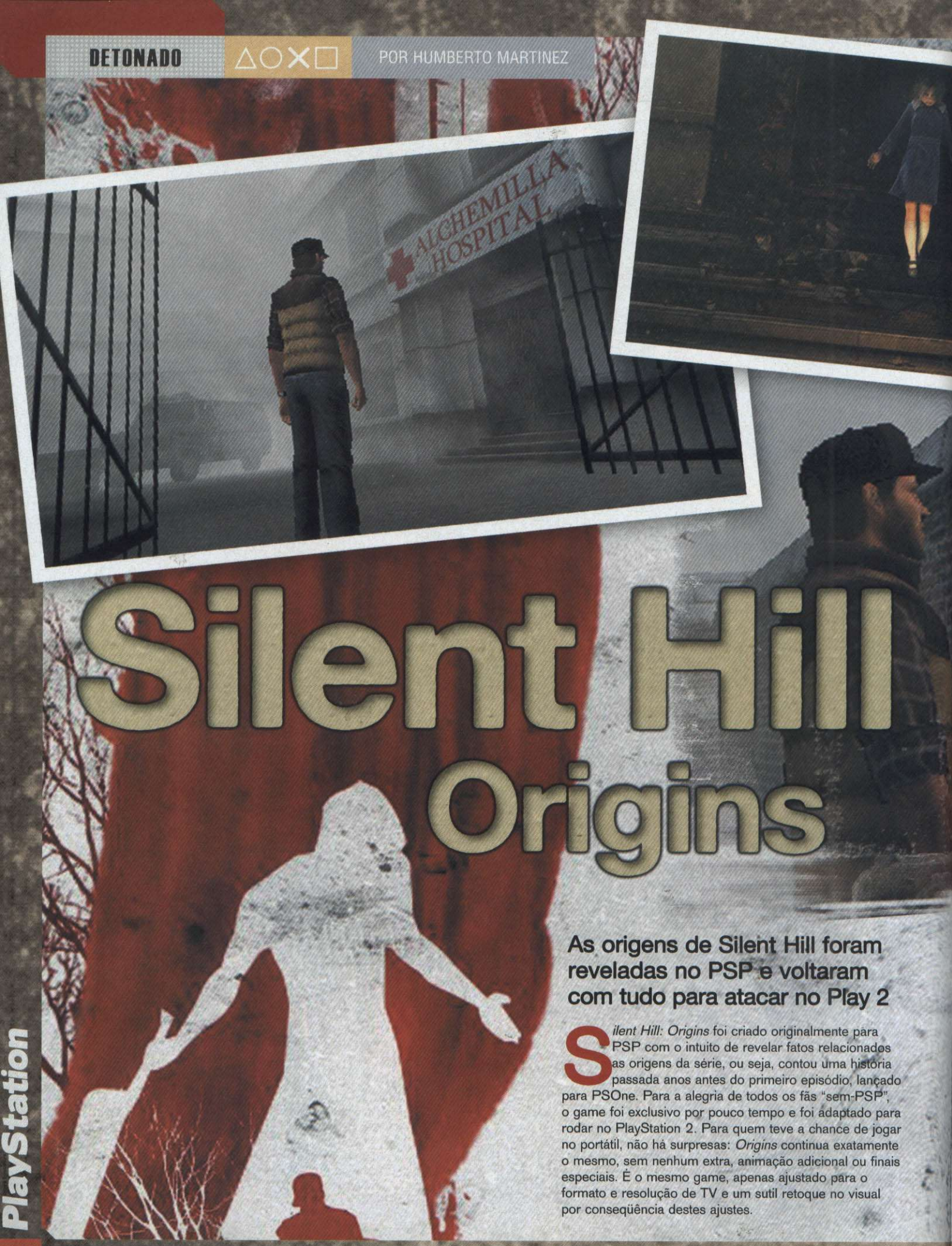
Chefe: Persephone

A primeira parte do combate é terrestre e

você precisa executar combos e rolar para desviar dos ataques que ela lança sobre você. Quando ela agarrá-lo, aperte L + R alternadamente para escapar. Persephone pede uma mãozinha para Atlas – fique esperto para apertar o botão que aparece na tela. Na segunda parte do combate, Persephone fica em cima das vigas do lado direito. Role para fugir do raio que ela lança sobre você e, quando ela soltar uma bola de energia na sua direção, reflita com o escudo. Ela vai lançar raios mais rápidos, rebata todos para que ela perca o equilíbrio e fique pendurada. Corra até o local e faça combos aéreos giratórios. Quando ela cair de vez no chão, siga para o local no centro do cenário onde está batendo uma luz, redirecione com o escudo e execute os comandos que aparecem na tela para acabar com ela. Assista a um dos finais mais dramáticos dos videogames, repleto de cenas que vão deixá-lo com uma sede de batalha enorme para o próximo game da série, *God of War 3*, ainda sem previsão de lançamento para pintar no PlayStation 3.



Kratos trabalha para os deuses gregos e é um "funcionário" mal-educado



Silent Hill Origins

As origens de Silent Hill foram reveladas no PSP e voltaram com tudo para atacar no Play 2

Silent Hill: Origins foi criado originalmente para PSP com o intuito de revelar fatos relacionados as origens da série, ou seja, contou uma história passada anos antes do primeiro episódio, lançado para PSOne. Para a alegria de todos os fãs "sem-PSP", o game foi exclusivo por pouco tempo e foi adaptado para rodar no PlayStation 2. Para quem teve a chance de jogar no portátil, não há surpresas: *Origins* continua exatamente o mesmo, sem nenhum extra, animação adicional ou finais especiais. É o mesmo game, apenas ajustado para o formato e resolução de TV e um sutil retoque no visual por conseqüência destes ajustes.

Alessa é a personagem que conduz os eventos da nova trama

Produzido pela divisão européia do estúdio Climax, *Silent Hill: Origins* traz de volta alguns personagens do primeiro game, como Dahlia Gilespie, a enfermeira Lisa, Kaufmann e, claro, Alessa. Porém, essa galera famosa pertence ao segundo plano, pois a trama gira em torno de Travis, caminhoneiro e protagonista.

Travis estava de passagem por Silent Hill quando viu uma garotinha na estrada e parou para investigar. Além de ficar espantado com algumas assombrações, Travis foi atraído à uma casa em chamas (momento valioso para quem acompanha a história da série) e salvou uma criança com queimaduras gravíssimas. Esse foi o seu passaporte para uma intriga envolvendo uma perigosa seita da cidade e o os poderes paranormais de uma misteriosa garota.

Além da trama envolvente, o game oferece um sistema de combate evoluído que permite o uso de uma enorme quantidade de objetos comuns. Televisões, garrafas e pedaços de pau podem ajudá-lo a sobreviver tanto quanto as armas de fogo disponíveis. Travis também é capaz de lutar contra os agarrões de monstros pegajosos – ele é o protagonista mais versátil que já apareceu na série.

O visual agrada bastante com cenários inéditos da cidade de Silent Hill e os efeitos bacanas de iluminação servem tanto para tornar os monstros ainda mais aterrorizantes quanto para denunciar sua presença aos inimigos quando você usar a lanterna.

Origins também reserva bons desafios. Veja as soluções de todos eles nas páginas a seguir.

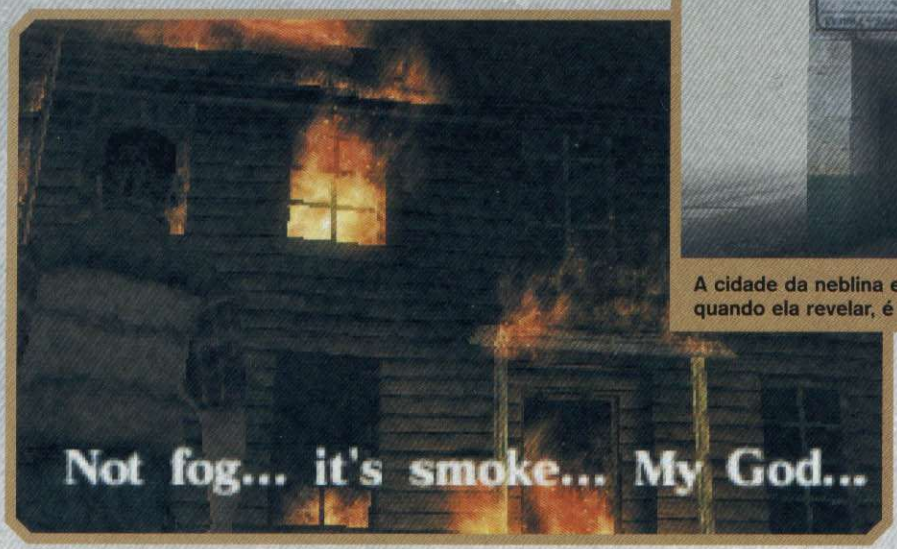
SILENT HILL ORIGINS

DISTRIBUIDORA: Konami
PRODUTORA: Climax Studios
GÊNERO: Ação
JOGADORES: 1
PLATAFORMA: PS2

AVALIAÇÃO TÉCNICA
GRÁFICO: 8,5
CONTROLE: 8,0
ÁUDIO: 8,0
REPLAY: 8,5
ACABAMENTO: 8,0

INFORMAÇÕES AVANÇADAS
DURAÇÃO: 8 horas (100%)
SEGREDOS: três finais secretos, doze accolades, roupas especiais e armas extras
CURVA DE APRENDIZAGEM: Rápida. Comandos simples e ágeis

NOTA 8,5 Excelente



A cidade da neblina esconde terrores que, quando ela revelar, é melhor você correr

ROTEIRO

INFERNO NA ESTRADA

1. Travis é um caminhoneiro que resolve contar caminho pela cidade de Silent Hill. Sua viagem é interrompida com o surgimento de um vulto no meio da estrada, surpresa que o obriga a brecar repentinamente. Ao descer do caminhão, Travis não vê ninguém, exceto, horrorizado, a imagem de uma garota que só pode ser vista em seu retrovisor. Após o susto, o caminhoneiro vê a garota seguir pela estrada e resolve segui-la. Ele encontra uma casa em chamas e ouve o grito de uma garota.

2. Seu objetivo é entrar na casa e resgatar uma garotinha. Suba pela escada e abra a porta em frente; no andar em chamas, vire na primeira à esquerda, direita e esquerda para encontrar a garota carbonizada. Pegue-a e faça o mesmo caminho para voltar. O piso vai ceder sob os seus pés, prossiga e uma energia sinistra vai abrir o caminho entre as chamas até a saída. Ao escapar da casa, o herói desmaia por causa da intoxicação.

3. Travis acorda em um banco na calçada de Alchemilla Hospital, no centro de Silent Hill. O caminhoneiro pega o mapa da cidade no mural; este item é de vital importância – aperte ▲ para acessá-lo. Você precisa entrar no hospital, pois o herói quer saber sobre o estado de saúde da garota que salvou. Antes de entrar, aproveite a tranqüilidade temporária para matar a saudade deste ambiente nostálgico e colete alguns medicamentos.

ALCHEMILLA HOSPITAL

4. Entre no hospital e pegue o mapa no mural. O triângulo vermelho na parede é um Save Point, só use se você quiser. Vá até o elevador para encontrar um médico familiar. Após o papo, entre no elevador e vá para o segundo andar. A primeira enfermeira zumbi o espera, pegue o martelo sobre o banco, equipe-o e bata sem dó. Entre no Quarto 205 (Room 205), examine o espelho e tente sair para viajar para a dimensão das sombras, o Otherworld.

5. Antes de sair do Quarto 205, pegue o item Plastic Lungs na caixa. Pegue o item Golden Egg no quarto 202 (Room 202). Olhe o mapa e vá para a escadaria. No andar inferior há uma porta com o desenho de uma fênix, use o Golden Egg para abri-la e entre no banheiro feminino. Examine a privada, clique em Yes e pegue o item Plastic Liver. Olhe o espelho para voltar à dimensão normal.

6. Pegue a Staff Lounge Key sobre a tampa da privada. Na porta está escrito o nome de uma garota e a sua idade, anote. Abra a sala Staff Lounge, pegue a Exam Room Key pendurada e anote a informação sobre outra garota, escrita na parede. Vá para a Exam Room, acione a iluminação dos Raios-X na parede e anote a idade da última garota. Nas pias estão os itens Plastic Stomach e Plastic Intestine. Saia da sala.

7. Volte ao segundo andar, troque de dimensão no espelho do Quarto 205 e abra o Quarto 204. A senha do cofre é a junção das idades das três garotas, na ordem decrescente (312319). Pegue o Plastic Heart, volte para a dimensão normal e vá ao Exam Room no andar térreo. Use os órgãos de plástico para montar o manequim. A ordem certa é: Intestine, Stomach, Liver, Heart e Lung. Com isso, o manequim abre os olhos, pegue-os (Glass Eyes).

8. Mude de dimensão no banheiro feminino e use o Glass Eyes no rosto da porta do Lobby. Vá até o Doctor's Office e detone o monstro para encontrar a primeira parte do Flauros, um item chamado Future Piece. Após ver Alessa, Travis desmaia e acorda na recepção do hospital. Fale com a enfermeira Lisa e saia do hospital pela porta da frente.

Seja rápido e salve Alessa da casa em chamas em menos de 80 segundos. Isso garante um accolade

CEDAR GROVE SANITARIUM

9. Seu destino é o Cedar Grove Sanitarium, porém todas as ruas de acesso estão destruidas. O único meio de chegar lá é descer a Rua Low St. e entrar no açougue (Butcher). Ao entrar, você vai assistir a uma cena grotesca: um monstro parecido com o Pyramid Head executa uma enfermeira. Fique tranqüilo, ele não vai atacá-lo. Saia pelos fundos e vá para Cedar Grove.

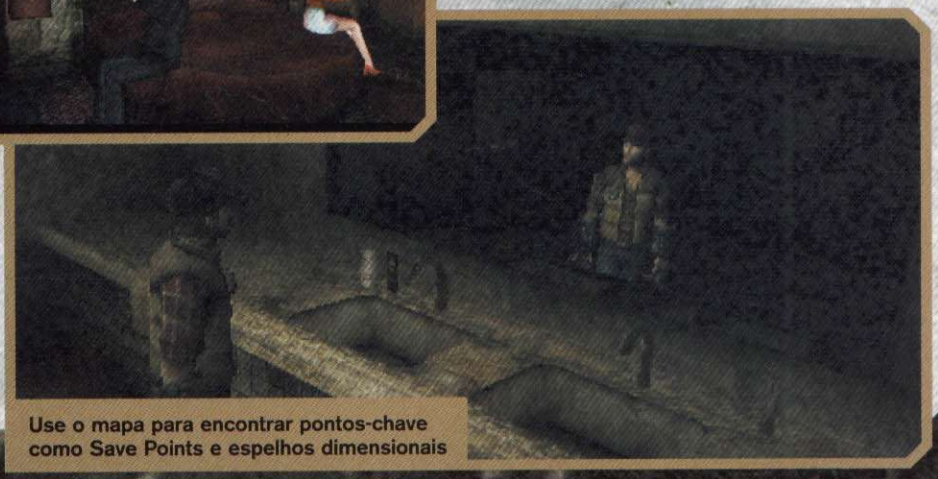
10. Entre no sanatório e siga pela direita no saguão. O mapa está na única sala aberta à direita (East Solarium). Antes de prosseguir, volte e pegue a Target Pistol no West Solarium. Passe no Storage para coletar munições, vá para a escadaria e suba para o segundo andar. Há um inimigo invisível muito perigoso neste andar: aproxime-se sorrateiramente, com a lanterna apagada, e destrua-o com uma única paulada ou fuzile-o a distância. Vá até a sala TB Ward e examine o maquinário. Você deve deixar todos os ponteiros no vermelho sem ultrapassar o limite. Para isso, clique nos botões na seguinte ordem (numeração da esquerda para direita): 1, 3, 5, 3, 1 e 5. Pegue a Basement Key e saia.

11. Volte à escadaria e use sua nova chave para abrir a porta do subsolo. Os corredores da área do Boiler Room estão infestados de inimigos invisíveis e oferecem apenas poucas munições, só vá até lá se quiser. Seu destino é a escadaria ao norte do mapa, corra para lá e suba ao segundo andar. Vá à sala Female Hydro Therapy e aperte o botão na parede para escoar a água da banheira e fazer uma chave descer ralo abaixo. Entre na sala Female Treat e use o espelho para mudar de dimensão.

12. Vá para a escadaria. No subsolo há uma boa quantidade de munição, porém um monstro está vigiando. Seu objetivo é o primeiro andar. Caso você sobreviva ao susto no corredor, entre no banheiro feminino e troque de dimensão. No mundo normal, dê descarga no banheiro e a chave que está presa na tubulação vai descer. Ainda não é a hora de pegá-la.

13. Vá à sala Female Dorm 5 e pegue a chave Patient Belongings. Siga por este mesmo andar, passe pela East Solarium e abra a sala Patient Belongings. Use o espelho para mudar para a dimensão sombria. Pegue a arma Shotgun e saia da

Travis parece um simples caminhoneiro, mas esconde um grande segredo



Use o mapa para encontrar pontos-chave como Save Points e espelhos dimensionais

△ ACCOLADES

Esta novidade é um sistema diferente de analisar o seu desempenho, praticamente como um sistema de Achievements (Conquistas) do Xbox 360. Siga as instruções abaixo para conseguir cada um dos Accolades e, após terminar o game, pause o novo game e acesse o menu Options para encontrar a lista de Accolades. Além das recompensas citadas abaixo, cada Accolade habilita uma roupa secreta.

- **SAVIOR:** termine o game pela primeira vez. **Recompensa:** você recebe a arma Moon Gauntlets (luvas indestrutíveis e poderosas).
- **BUTCHER:** termine pela segunda vez e faça o final ruim do game. **Recompensa:** Great Cleaver (um enorme facão de cortar carne).
- **AMBASSADOR:** faça o final UFO. **Recompensa:** Tesla Rifle (rifle espacial com munição infinita).
- **STALKER:** use a lanterna por menos de três horas no total. **Recompensa:** Night Vision Goggles (óculos de visão noturna).
- **COLLECTOR:** encontre mais de 300 itens.
- **SPRINTER:** termine o game em menos de 2 horas.
- **SHARPSHOOTER:** elimine mais de 75% dos inimigos com as suas armas de fogo.
- **WEAPONSMITH:** elimine mais de 75% dos inimigos usando apenas armas brancas (facas, porretes, etc.).
- **BRAWLER:** elimine mais de 75% dos inimigos usando apenas as suas mãos.
- **CARTOGRAPHER:** acesse os mapas menos de 25 vezes.
- **EXPLORER:** percorra mais de 22.500 metros na sua jornada.
- **DAREDEVIL:** termine o game sem salvar nenhuma vez.
- **FIREMAN:** salve Alessa do incêndio em menos de 80 segundos. **Recompensa:** Fire Axe (machado de incêndio).
- **CODEBREAKER:** termine o game, comece uma nova partida e faça o clássico truque da Konami: ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ✖, ●. Um ruído bastante incomum confirmará quando os comandos forem executados corretamente.

Seja um jogador de respeito e consiga todos os accolades poss´´iveis

sala. Fuja dos monstros, vá para a escadaria e desça para o subsolo. Você se lembra da chave que desceu pelo ralo? Vá buscá-la no East Pipe Room.

14. Volte para a dimensão normal na Storage. Suba até o segundo andar e use a nova chave para abrir a sala Archive. Use o espelho para viajar para a dimensão sombria. Vá à escadaria e desça ao subsolo. No Storage há um espelho, ignore-o por enquanto e vá até a escadaria ao norte. Suba ao primeiro andar e visite a ala Male Seclusion para conseguir algumas pistas. Vá até a Infirmary e encare um enigma. Você deve colocar os comprimidos corretos na boca dos bonecos. A solução é: primeiro boneco = pílula verde; segundo boneco = pílula azul; terceiro boneco = pílula azul; quarto boneco = pílula vermelha; quinto boneco = pílula amarela. A recompensa é a chave Dr. Harri's Key.

15. Volte ao subsolo e use o espelho do Storage para voltar à dimensão normal. Suba pela escadaria mais próxima até o primeiro andar e abra a sala Dr's Office. Pegue o Jocasta Artifact e vá até o banheiro feminino ao lado do Female Dorm 3, no lado direito do mapa. Mude de dimensão e use o Jocasta Artifact na porta do Female Seclusion. Prepare-se para enfrentar alguém muito íntimo. Fique distante e atire sem parar com a Shotgun. A recompensa é o Past Piece. Após a animação, pegue o item Theater Ticket sobre a mesa da recepção do hospício e abandone o local. Na saída, pegue a chave Lumber Yard no porta-malas do carro.

ARTAUD THEATER

16. A rota para o teatro é simples: passe pelo açougue (Butcher) e vá até a área Lumber Yard. Abra o portão no beco e atravesse o depósito. Vá para Greenfield Apartments e suba pela escada nos fundos. Dentro do apartamento há um buraco no piso, pule dentro para cair no apartamento inferior. Investigue a caixa de correio e grave na memória o número da única caixa de correspondências que está aberta (213). O caminho para o teatro está livre.

17. Use o Theater Ticket na bilheteria para abrir a porta. Entre, pegue o mapa sobre o banco e encontre Lisa no Auditorium. Passe pelo Storage e vá ao Curtain Control. Examine o painel, pegue o memorando e saia pela porta ao lado da escrivaninha. Tome cuidado com as marionetes. Pegue o item Sun Totem e a arma Service Pistol na sala Directors Office. Mude para a dimensão sombria na ala Men's Dressing Room.

18. Pegue a Balcony Corridor Key na sala Directors Office. Volte à dimensão normal no Men's Dressing Room, vá até a recepção do teatro e suba pela escadaria. Abra a porta do Balcony Corridor e pegue as lâmpadas na sala Lighting Box. Abra a porta que leva à próxima escadaria. Desça e pegue o Moon Totem.

Clique nos remédios das gavetas e coloque nas bocas dos bonecos certos, respeitando as seqüências de cores

RIVERSIDE MOTEL

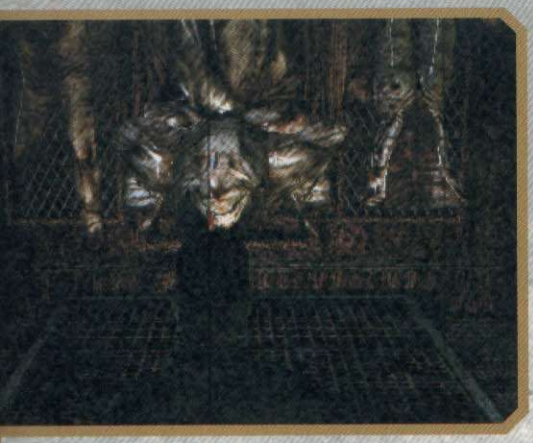
19. Entre na dimensão sombria e vá ao primeiro andar. É preciso colocar os dois artefatos nos encaixes ao lado da porta. Encaixe o símbolo do sol à sua direita e o da lua à esquerda. Prossiga e vá até o final do corredor para pegar a arma Hunting Rifle do lado de fora do Storage. Volte para a dimensão normal no Costume Storage e vá até o Catwalk. O desafio é encaixar as lâmpadas corretas nos holofotes certos. A seqüência é a seguinte (as letras estão desenhadas nos holofotes): A = 500W; B = 125W; C = 750W; D = 250W. Feito isso, examine o painel na parede e ative o mecanismo para ligar os holofotes.

20. Desça até o Curtain Control e ative o painel na parede para abrir as cortinas do palco. Entre no palco e investigue o painel à direita para manipular o cenário. Monte o cenário da floresta (primeira alavanca do lado esquerdo + segunda alavanca da direita), então use o grande espelho do palco para entrar na dimensão sombria deste cenário. Pegue a Stage Office Key na árvore e volte. Monte o cenário da biblioteca no palco (terceira alavanca da esquerda + primeira alavanca da direita) e entre pelo espelho da biblioteca sombria para coletar arquivos.

21. Volte à dimensão real e vá até Stage Office – use sua nova chave para entrar. Pegue o item Control Lever. Volte ao palco e use-o no painel para montar o último cenário (segunda alavanca da esquerda + terceira alavanca da direita). Entre neste espelho para enfrentar um enorme monstro quadrúpede. Não há mistérios para vencer: fique distante e ataque com o seu rifle de caça. Vença e pegue o item Falsehood Piece. Pegue a Motel Key na recepção e saia do teatro.

22 Antes de seguir para o próximo destino, entre no Public Records (do outro lado da rua) para coletar algumas informações interessantes. Vá até o final da Rua Koontz, passe pela trilha perto do buraco e entre no Andy's Books. Pegue a arma Assault Rifle

Clique nas funções da máquina de lavar de acordo com a ordem exibida pela foto. Isso garante uma nova chave



no display e examine a caixa registradora. Lembra-se do número da caixa de correio dos apartamentos? É a senha para abri-la: 213. Pegue a Bookstore Key e abra a porta dos fundos. Desça pela Rua Crichton, entre na loja General Store e saia pelos fundos.

23. Entre no motel pela porta de funcionários. Entre na recepção e pegue o mapa no mural. Pegue a chave Room 306 na parede e saia pelos fundos. Suba pela escada e investigue os quartos para coletar munições. Desça pela próxima escada, abra o quarto 306 e vá para a dimensão sombria. Avance até chegar à ala 500, então abra o Quarto 503 para voltar à dimensão normal. O Quarto 502 é o portal para o Final UFO; leia as instruções do quadro Finais Secretos para descobrir como habilitá-lo. Entre na Maintenance Room e pegue o memorando. Passe pelo buraco na parede e bisbilhote os quartos pelos buracos nas paredes. Em um deles é possível ver o dia 12 marcado em um calendário – memorize a data. Pegue a Manager's Office Key. Volte à recepção, abra a Manager Office e saia pelos fundos.

24. Vá até o Quarto 108 e pegue a pistola Redeemer. Enfrente o maníaco açougueiro na Kitchen. Fique longe e ataque com a Redeemer ou com o rifle de caça. Prossiga até a Game Room e pegue o Token sobre o fliperama. Entre no Laundro Mat e use o Token na máquina de lavar. Gire o botão para escolher as funções da máquina. Escolha as funções seguindo a ordem indicada pela foto à esquerda para receber a Cleopatra Key.

25. Suba pela escada, abra o Quarto Cleopatra e pule no buraco para flagrar Lisa. Mude para a dimensão sombria e pegue o item Jeweled Heart na piscina. Entre no Diner, pegue a Ornamental Dagger e use-a para abrir o Quarto Nero, no andar superior. Entre e pule no buraco no banheiro para cair no Quarto King Suite. Passe pelo buraco na parede e saia pela porta. Volte à dimensão normal no Quarto 503 e vá ao Maintenance Room. Use o Jeweled Heart na morsa para quebrá-lo e pegar o Wedding Ring.

26. Use a data 06/12/1961 na Reception para abrir um compartimento. Use o Wedding Ring e a chave do Quarto 500 vai aparecer pendurada no chaveiro atrás de você. Mude para a dimensão sombria no Quarto 503 e abra o Quarto 500. Prepare-se para uma batalha traumática. A cabeça é o seu alvo, fuzile-a com a metralhadora. Fuja dos tentáculos e do jato que ela cospe. Vença, pegue o Truth Piece e, logo depois, o Present Piece. O desafio é montar o quebra-cabeça. Aperte ■ para girar as pedras, L1/R1 para mover a pedra central e ● para confirmar. Deixe cada face do artefato com os mesmos símbolos. Se você não conseguir juntar todos os símbolos iguais, desencaixe duas peças e troque de lugar para testar outras possibilidades. Resolva o enigma e uma animação vai rolar.

27. Fuja do hospital, pegue o mapa de rabiscos na parede e oriente-se por ele para escapar do Inferno. Chegando ao clássico antiquário, entre e passe pelo pequeno buraco na parede. Após a animação, você terá que enfrentar o demônio. Fuja das bolas de fogo e ataque com a metralhadora até destrui-lo. Não é uma batalha difícil e garante sua passagem ao final do game.

Finais secretos

Como manda a tradição, *SH: Origins* conta com finais secretos, inclusive um hilário final alienígena. Confira a seguir como consegui-los:

Final Bom

Apenas termine o jogo pela primeira vez para descobrir se Travis se safou das enrascadas.

Final Ruim

Comece uma nova partida usando o Save Game adquirido no final do game e destrua mais de 200 inimigos para induzir o Final Ruim.

Final UFO

Após terminar o game e começar uma nova partida com o Save especial, vá até o edifício que fica em frente ao portão lateral do hospital e suba pela escada para encontrar o item secreto Room 502 Key. Quando chegar ao motel, use esta chave secreta para abrir o Quarto 502.

Lisa é uma das gatas de Silent Hill... Pena que já bateu as botas faz tempo

LOST

VIA DOMUS

Repleto de boa intenções e muita negligência, aventura baseada no seriado fica devendo

Jack é metido a herói, ou seja, não vai gostar nada de um concorrente

Os fãs de *Lost* são detetives e farejadores de simbologias, por isso, não perdem qualquer chance de conseguir pistas, por menores que sejam, que dêem sentido ao enredo enigmático do seriado de TV. *Lost: Via Domus* poderia ser a oportunidade perfeita para mostrar uma visão diferente dos acontecimentos da ilha e para interação com cenários e personagens famosos. De fato, o game oferece isso, mas de uma forma totalmente sem sal em um pacote que combina bugs em excesso e péssimo acabamento.

Para começar, a trama do seriado é deixada de lado para contar a história sem graça do protagonista, um sobrevivente inédito do vôo 815 da Oceanic. O sujeito perdeu a memória no acidente, não lembra o próprio nome e você precisa investigar a ilha em busca de fragmentos do seu passado. Nada relevante sobre o seriado é revelado.

Os personagens famosos, alguns muito fiéis e outros nem um pouco parecidos, não contam com o elenco oficial na dublagem. Você pode conversar com todos eles e interrogá-los com diversas questões, porém tudo é tão fácil que geralmente não é preciso nem se esforçar para arrancar informações dos sujeitos.

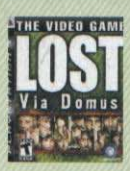
O que faz valer a aventura de *Via Domus*, além da trilha sonora oficial do seriado, são os belos cenários da ilha, repletos de floretas volumosas e estações reproduzidas com perfeição. Os famosos flashbacks, cenas pertinentes do passado dos personagens, também estão presentes e são interativos: é preciso fotografar elementos dentro dos flashbacks para recuperar fragmentos de memória.

PERDIDO EM INUTILIDADES

Via Domus, assim como o Inferno, está cheio de boas intenções, todas aproveitadas de forma bastante preguiçosa ou negligente. O sistema de trocas é um bom – ou mau – exemplo de inutilidade. Você deve coletar frutas, garrafas d'água e enlatados para usar como moeda de troca na negociação com outros sobreviventes. O problema é que, além de não servir para a sua própria sobrevivência (o personagem não precisa se alimentar), os itens são encontrados em abundância e há pouca coisa realmente útil para investir – uma tocha, duas lamparinas e um revólver são suficientes para terminar o game. É uma pena, pois o sistema de trocas poderia servir para subornar pessoas em troca de informações, comprar segredos ou qualquer coisa que aumentasse o desafio.

Outra bela inutilidade é o sistema de mira. Acredite em mim quando eu digo que é MUITO bom mirar e atirar com o único revólver do game. A mira é muito precisa e o som dos disparos, somado ao impacto, dá aquela sensação de poder, mas você só precisa usar a arma DUAS vezes no game inteiro – não dá para gastar nem o primeiro pente de munição da arma.

LOST VIA DOMUS



DISTRIBUIDORA: Ubisoft
PRODUTORA: Ubisoft
GÊNERO: Adventure
JOGADORES: 1
PLATAFORMA: PS3

AVALIAÇÃO TÉCNICA
GRÁFICO: 8,5
CONTROLE: 7,0
ÁUDIO: 8,0
REPLAY: 3,0
ACABAMENTO: 3,0

INFORMAÇÕES AVANÇADAS
DURAÇÃO: 3 horas (com pressa de fugir da ilha); 7 horas (procurando todos os segredos)
SEGREDO: galeria de ilustrações dos cenários virtuais
CURVA DE APRENDIZAGEM: Rápida. Há poucos comandos e desafios.

NOTA 5,0 Médio

Ao contrário da dublagem ruim, a modelagem dos rostos dos atores impressiona

FIND YOURSELF...

ROTEIRO

FORCE MAJEURE

1. Após aterrissar na famigerada ilha, siga pela trilha e não tenha medo das aparições de uma misteriosa mulher. Ao encontrar Kate, converse com a garota até receber uma garrafa d'água – isso vai ativar um flashback. Equipe a máquina fotográfica, ajuste o zoom para 2.5 e ajuste o foco da câmera para ver a cena com nitidez. Fotografe quando Kate receber a garrafa d'água para recuperar um fragmento da sua memória.

2. Examine a mochila e os documentos à esquerda. Fale com a aeromoça para finalizar o "sonho". Converse com Kate sobre as algemas e ela vai aceitar ajudá-lo, sua pista é: siga o cachorro. Seja rápido e não o perca de vista para chegar à praia. Converse com Jack (o médico que está socorrendo um dos feridos). Ele vai incubi-lo de impedir a explosão do combustível. Vá até o corpo da aeronave e examine o painel. Monte o sistema elétrico seguindo o exemplo da foto acima. Não se esqueça de apertar ■ para girar as peças.

3. Agora que você fez sua boa ação, Jack decide ajudá-lo a recuperar sua memória. Investigue as maletas em busca de objetos pessoais no canto mais distante do cenário. Um sujeito vai aparecer e ameaça matá-lo se não entregar sua câmera fotográfica. O problema é que ela desapareceu.

A NEW DAY

4. Jack, Kate e Charlie voltam correndo de sua primeira incursão na floresta. Todos estão com medo de algo monstruoso oculto na mata, por isso Jack não vai deixá-lo sair da praia. Converse com Kate para descobrir algo sobre os destroços do avião. Fale com Jack, tente arrancar algumas informações e a garota misteriosa vai aparecer na praia.

5. O flashback da vez rola em uma praia na Tailândia. Ajuste o foco da câmera e fotografe a garota (possível namorada do personagem) quando ela fizer a pose igual a foto abaixo – o velho precisa aparecer na fotografia. Antes de falar com a garota – ação que vai encerrar a memória –, examine os três itens ao seu redor. O

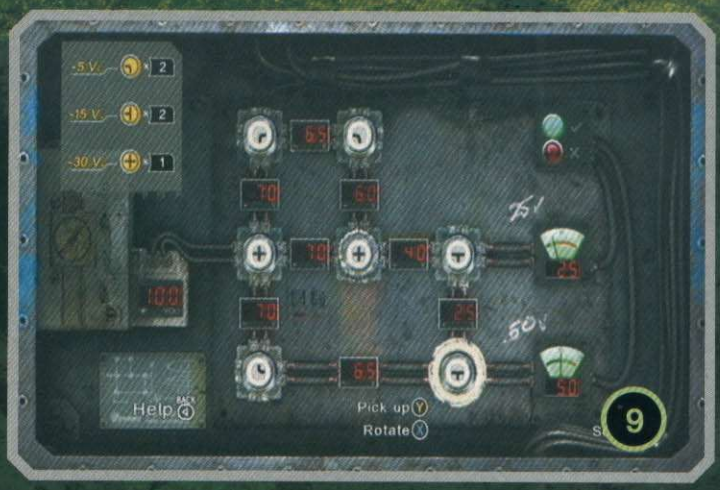
flashback serviu para ensinar como enganar homens metidos a heróis. Fale com Jack e escolha a opção "Claire's fainted!" para fazê-lo acreditar que Claire está doente. Aproveite e siga pela trilha.

6. Converse com Locke, o sujeito escondido entre as raízes de uma árvore. Quando ouvir ruídos suspeitos na floresta, esconda-se em árvores dessa espécie para fugir da "fumaça preta". Procure pelos destroços, examine-os e, automaticamente, o personagem vai olhar para a direção que deve ser seguida.

7. No caminho há um atirador posicionado em uma árvore; siga pelo caminho à direita dele e deixe que a fumaça preta o destrua. Continue examinando os destroços e o último oferece a opção "Move to the next area", aceite-a. Ao chegar à entrada da caverna, Michael vai entregar um isqueiro para que você possa enxergar no escuro, mas isso não vai garantir a sua segurança. Use os itens que você coletou para trocar por uma tocha com ele (cada uma custa dez pontos).

8. Aperte ↑ para acessar o menu de itens e equipe a tocha. Vá até a caveira e siga pela esquerda até a primeira área com luz; siga pela esquerda para encontrar uma abertura e passe pelo caminho estreito; passe pela queda d'água (apague a tocha antes) e vá em frente; à esquerda há um novo caminho e um urso polar morto; pegue a tocha perto dele. Vá pela direita para sair da caverna.

9. Entre nos destroços do avião e procure por dois painéis. Somente o painel da esquerda está funcionado, mas ele não tem condutores suficientes, por isso, pegue todos do painel quebrado à direita (aperte ▲). Vá até o compartimento que você abriu para pegar o laptop e a câmera fotográfica. Ao sair do avião, vai rolar uma cena com os Outros.



VIA DOMUS

10. Converse com Hurley sobre o seu laptop quebrado e ele vai indicar Sayid, o especialista em equipamentos eletrônicos. Sayid explica que você precisa de baterias e Locke tem algumas. Locke recusa dar as baterias e você entra em um flashback. Fotografe a garota, o balconista e o nome da loja de uma vez só, assim como na imagem abaixo. Antes de falar com o balconista, examine os três itens no local.

11. Na lembrança você descobriu que Locke usava cadeira de rodas; use esta informação para pressioná-lo a entregar as baterias. Siga Locke pela trilha e ele vai mandá-lo seguir as pistas na selva. Escolha a opção "Enter the Jungle". Há alguns sinais nas árvores, examine-os para descobrir a direção do próximo passo. Quando ouvir tiros, aperte o passo.

12. Na próxima área, você vai encontrar a escotilha. Fotografe os famosos números (**Segredo 1/1**). Fale com Locke e exija as baterias. Ele vai fazer você segui-lo até a caverna. Troque duas tochas com ele e, antes de entrar, volte à escotilha para encontrar um facho de luz saindo dela; fotografe-o (**Segredo 1/1**). Não fique com a tocha apagada ou vai acabar no fundo de um buraco. Siga a garota até o final da caverna para encontrar seu corpo. Examine-o para encontrar uma bússola. Locke aparece e entrega as baterias.

FORTY-TWO

13. Entre na selva e procure os papéis amarelos nas árvores para descobrir coordenadas. Ative a visão em primeira

Locke é o único que não quer encontrar um meio de escapar da ilha

pessoa e ajuste a bússola de acordo com a coordenada das pistas. Seu objetivo é fugir dos inimigos e encontrar Desmond. Ao lado dele, há um papel que vai levá-lo para a próxima área.

14. Pegue o chocolate perto da escotilha (é um ótimo item para troca). Passe pela área da escotilha, vá até o riacho e fale com Sayid na porta da escotilha. Ele não vai deixá-lo entrar até que você descubra o seu nome. Volte à praia. Fotografe Charlie tocando violão (**Segredo 1/3**) e compre a pistola dele. Fale com Hurley para entrar em um flashback. Espere Rico tirar as mãos do balcão e fotografe a pasta. Antes de encerrar, examine o arquivo e o gravador nas prateleiras e a pasta no balcão.

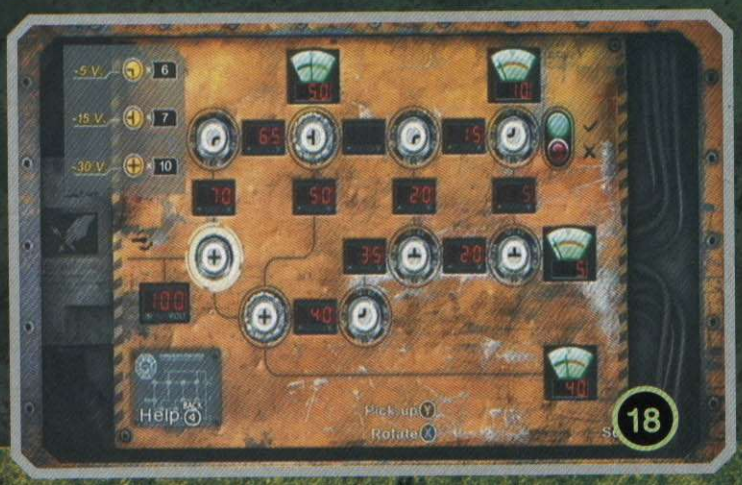
15. Agora que você descobriu o nome do sujeito, Elliot Maslow, siga pela trilha e escolha a opção "Jump to the hatch" para ir direto para a escotilha. Fale seu nome para Sayid e ele vai confirmar sua presença no vôo 815 da Oceanic.

16. Entre na escotilha e a porta vai fechar. Quatro fusíveis condutores estão espalhados pelo corredor, pegue-os. Fotografe o mural pintado no corredor (**Segredo 1/3**). Há mais dois fusíveis sobre a mesa de pingue-pongue; um atrás da luminária vermelha; dois sobre a mesinha; um sobre a pia; três na frente do equipamento de ginástica; um no quarto; dois sobre a mesinha de refeição; oito na sala do computador.

17. Quando o computador começar a apitar, digite a seguinte senha: 4 8 15 16 23 42. Aperte a tecla laranja para confirmar. Fotografe a mancha de sangue no teto (**Segredo 1/1**). Fotografe o livro "The Turn of the screw" na prateleira (**segredo 1/1**). Fotografe o uniforme com nome Kevin perto da máquina de lavar roupas (**Segredo 2/3**).

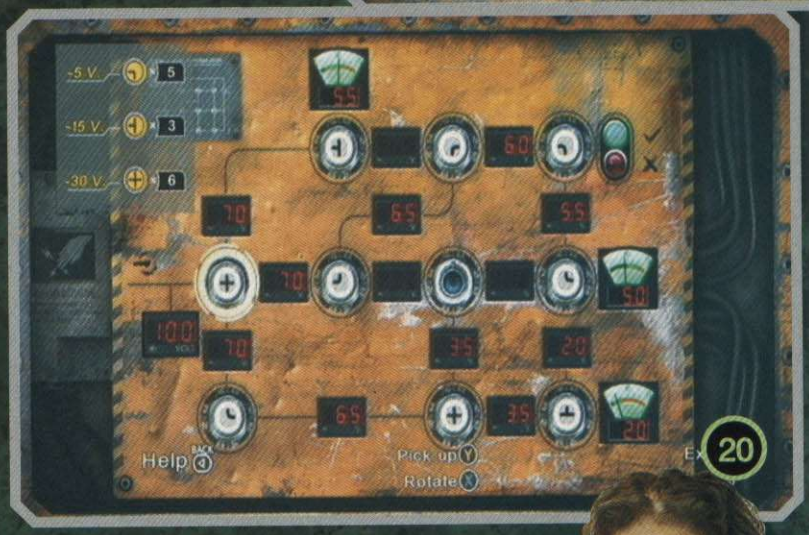
18. Volte ao primeiro corredor e acione o painel. Veja a solução na foto abaixo.

19. Vá à dispensa e pegue mais seis fusíveis. Acione o painel ao lado da máquina de lavar e use a solução da foto 19.



20. Fotografe o painel vermelho semi-aberto, perto da mesa de jantar (**Segredo 3/3**). Examine o painel no quarto e use a combinação da foto 20 para finalizar o último enigma.

21. Vá à sala do computador e acione as alavancas. A sala vai ficar trancada e sob uma luz diferente. Fotografe o mapa na porta, com zoom aproximado da área marcada com "X" (**Segredo 1/3**). Use a senha VIA DOMUS no computador e, em seguida, digite a senha numérica que usou na primeira vez. Para abrir a porta 1, basta digitar A e confirmar; B para porta 2; e C para a porta 3. Abra as três e saia.



HOTEL PERSEPHONE

22. Jack e Sayid prenderam Elliot na escotilha. Equipe e acenda o isqueiro para ter uma surpresa. Converse com Kate para entrar em um flashback. Vá até a área onde está a garota, mas não chegue perto ou ela vai fechar o laptop. Use o zoom para fotografá-la a distância. Antes de falar com a Lisa, examine o gravador sobre a mesa, a pasta e a carta sobre a mesa da garota.

23. Conte a verdade para Kate e ela vai libertá-lo. Fotografe o avião de brinquedo sobre o sofá (**Segredo 2/3**). Saia da

Kate vai com a sua cara no game e até tenta ajudá-lo no começo

△ MAPA SECRETO

Na fase Forty-Two, após usar a senha VIA DOMUS, tecle "D" e encare duas questões. A primeira questão é: 3-7-15-31-(?): **Resposta:** 63. A segunda é: D-F-H-J-(?): **Resposta:** L. Com isso,, surgirá outro menu para controlar as luzes. Tecle "A" e "B". Tecle "C" para voltar ao menu de controle das portas e abra a porta B. Vá à sala ao lado para encontrar o mapa secreto projetado na porta – fotografe-o para conseguir o (**Segredo 3/3**).

Fotografe o mapa e as estações para habilitar mais um segredo da ilha

escotilha, atravesse a queda d'água no riacho para encontrar um túnel secreto e examine a porta fechada. Volte à praia e fale com Hurley para descobrir onde conseguir dinamite. Antes de partir, investigue a mata perto das cabanas do lado esquerdo da praia para encontrar uma cadeira de rodas; fotografe-a (**Segredo 3/3**).

24. Compre munição com o Charlie e vá até a escotilha. Examine a bandeira preta à esquerda da escotilha e escolha a opção "Enter the Dark Territory". A fumaça preta está na área, por isso, corra para a esquerda e esconda-se nas raízes das árvores. Fique atento aos ruídos e, sempre que orientar-se por uma bandeira, esconda-se antes de chegar à próxima. Caso você tenha coragem suficiente, neste local, há uma Kombi azul perdida na mata, encontre-a e fotografe-a (**Segredo 1/1**).

25. Na próxima área há um atirador nas árvores, use seu revólver para destrui-lo. Entre no barco e fotografe o esqueleto (**Segredo 1/1**). Pegue a dinamite e volte caminhando com cuidado para não explodir. Você terá que voltar pela área da fumaça preta sem poder correr – cada vez que você correr, o explosivo vai ficar mais instável.

26. **ATENÇÃO:** há um problema de programação em *Lost: Via Damus* que faz com que, algumas vezes, a dinamite suma após a saída de Dark Territory. Infelizmente, não há solução simples para este bug: você pode tentar usar a opção Load Last Checkpoint ou terá que recomeçar o game, já que o sistema de Auto-Save não permite recomeçar a fase.

27. Leve a dinamite até o túnel secreto em frente à escotilha, coloque-a na porta e, a distância, exploda-a com um tiro. Desça na escotilha e acione o computador para entrar em um teste de QI.
1. 26-17-20-11-14-5-(?): **Resposta:** 9
2. Z-X-V-T-(?): **Resposta:** R
3. GOD é para DOG como 394 é para (?): **Resposta:** 493

28. Após cumprir o teste, você pode usar os seguintes comandos: A (enviar ping); B (verificar situação); C (neutralizar reator). Tecle C e confirme para encerrar o episódio.

WHATEVER IT TAKES

29. Não perca tempo e corra da fumaça preta. Pule sobre os obstáculos no chão e escorregue para passar por baixo dos troncos. Após a fuga, nem pense em chegar perto demais para conversar, pois os pilares emitem uma onda mortífera. Converse a distância e entre em um flashback. Mire no pilar à direita; você precisa fotografar no momento em que o segurança saca a arma – espere a mulher sair da frente. Examine

Ben e Juliet são pentelhos como no seriado e merecem uns belos sopapos

o computador no balcão, o jornal na mesa e o diário perto de Lisa.

30. Converse com Lisa e entregue-a ao segurança. Fale com Juliet e ela vai desligar o sistema de segurança para você passar. O caminho normal é pela esquerda, porém, siga pela direita para viver uma experiência sobrenatural. Investigue a área aberta e, à direita, você receberá o sinal "pick up". Confirme para ser teletransportado para a Estação Pérola. Fotografe o símbolo na parede (**Segredo 1/1**).

31. Entre na próxima escotilha e acenda uma tocha ou lamparina para guiar-se. Procure fusíveis condutores e contorne os corredores para chegar ao painel. Veja a solução abaixo. A porta vai abrir, suba pela escada.

32. Examine o computador se quiser, mas nunca digite 77 ou você vai explodir a casa. Fotografe o mapa na mesa (**Segredo 2/3**). Abra a porta e saque a arma para encarar o sujeito que estava o perseguindo. Atire para finalizar a fase.

WORTH A THOUSAND WORDS

33. Converse com Tom para entrar em um flashback. Entre na sala à esquerda e esconda-se dentro da saleta à esquerda. Equipe sua câmera, use o zoom e espere os dois homens chegarem; ajuste o foco e fotografe a maleta. De volta a escotilha, fale com Tom e saia. Colete fusíveis.

34. No andar superior há um computador. As respostas para o teste de QI são:

1. 2-4-8-10-20-22-(?): **Resposta:** 44
2. A-B-D-E-G-(?): **Resposta:** H
3. Z-X-C-V-(?): **Resposta:** B

35. Ao ganhar acesso, você pode executar os seguintes comandos: A (notícias), B (arquivos de áudio), C (subir plataforma), D (recado). Tecle C e pegue um fusível no tubarão. No andar inferior, use o esquema da foto abaixo.

36. Fale com Ben para receber seu novo objetivo. Na praia, converse com Jack. Vá para Black Rock e converse com o médico outra vez. Suba até o terceiro andar do navio para salvar Jack e Kate. Fique na frente da Kate e atire na dinamite. Elliott sobreviveu, mas Ben quer consertar isso. Corra pela trilha antes que o tempo se esgote e desvie dos obstáculos. Prepare-se para curtir o final enigmático do game.

Estação médica

Esta dica é paranormal. Na fase 4: Forty-Two, examine os itens na praia seguindo a seqüência crescente abaixo. Com isso, vai surgir na tela a opção para você se transportar para a Estação Médica. Chegando lá, fotografe o símbolo da Estação Médica na parede.

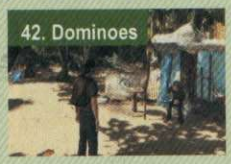
4. Case

8. Shells

15. Fuselage

16. Crate

23. Food Cart


42. Dominoes

O herói faz pose, mas a arma é quase decorativa em Via Domus

FIFA

Humildade é para os fracos! Aqui quem tem moral são os craques que humilham os seus adversários

O verdadeiro futebol brasileiro é aquele que nasce nas ruas, naturalmente malandro, moleque e provocador. O futebol tem que mostrar malicia do drible, que é a expressão máxima dao criatividade, habilidade e individualismo de um jogador (pelo menos é o que eu acho). Já que o futebol atual é "sério" demais para agüentar uns dribles, o jeito é divertir-se com *FIFA Street 3*, uma obra-prima para quem curte ver um chapéu, sainha, drible da vaca e por ai vai. O grande lance de *FIFA Street* sempre foi zoação: drible muito, faça seu adversário de bobo e ainda marque gols insanos.

OLÉ!!!

O grande diferencial da nova versão é o visual caricato dos jogadores, praticamente versões cartunescas de astros do esporte criadas para enaltecer o caráter humoristico do game. Esta mudança foi um acerto e deu ainda mais estilo ao jogo, que exibe dotes artísticos em menus caprichados e em um excelente video colorido de abertura.

Desta vez, não há mais pontuação nas partidas e os dribles e firulas só valem para encher a barra do gamebreaker, uma ativação especial que deixa praticamente todos os chutes a gol indefensáveis e, que em mãos hábeis, pode virar totalmente um placar.

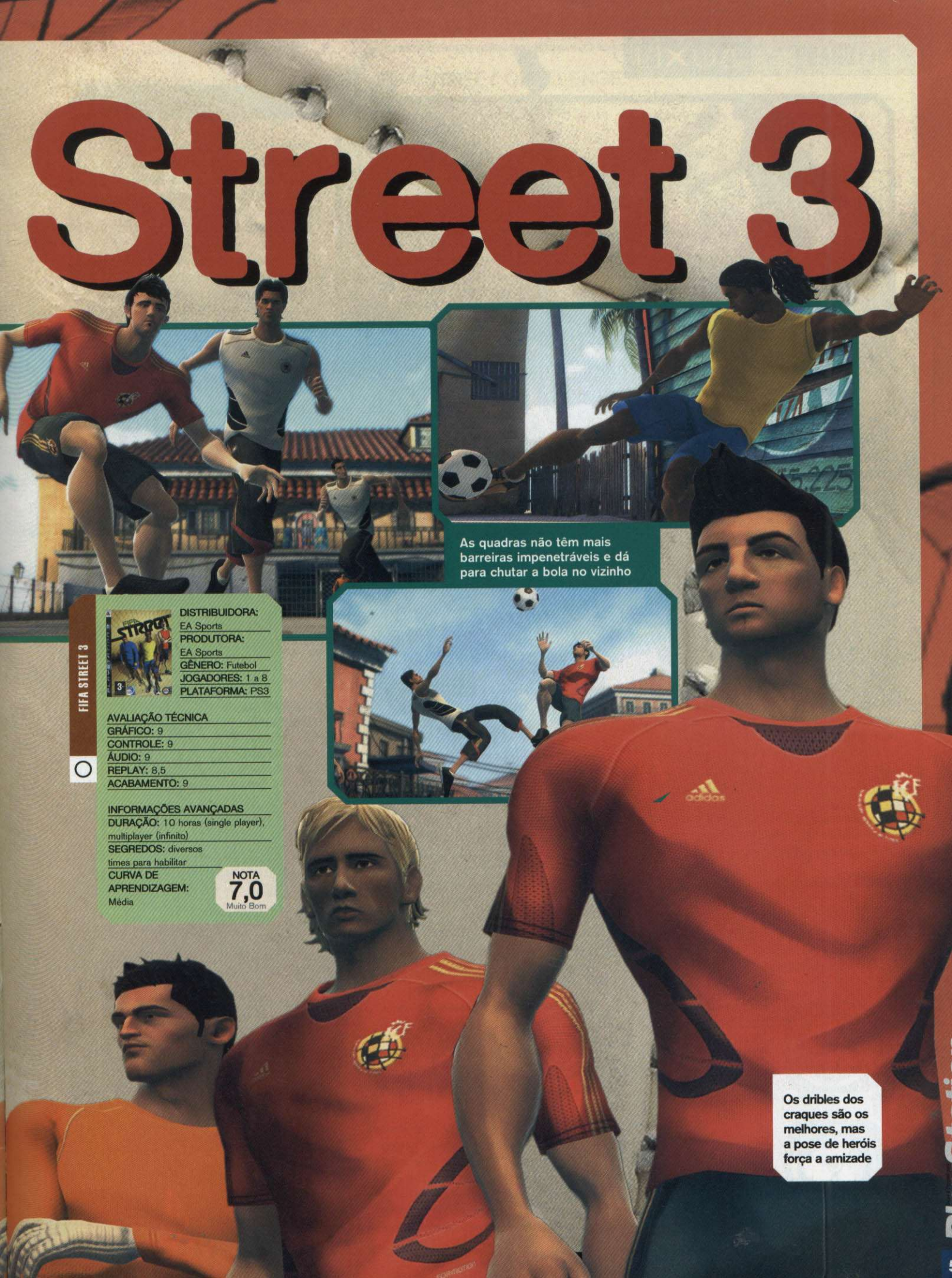
O modo single player, além de ser a melhor maneira de treinar, e necessário para destravar todos os times disponíveis (36 ao todo). O *Fifa Street Challenge* é composto por nove competições de jogo de rua com objetivos como marcar mais gols em um determinado tempo ou de determinada forma. Há também o Play Now, em que o jogador pode escolher os times, determinar as regras da partida e até qual bola será utilizada. Habilitar os times do Street Challenge significa o fim da diversão single player, mas o multiplayer, a alma do game, é diversão infinita.

OLÉ!!! OLÉ!!! OLÉ!!!

Fazer um amigo de bobo na frente de outros amigos depois de dar duas sainhas, um chapéu e ainda marcar gol é impagável. Até oito jogadores podem fazer bagunça em jogatina em rede ou no mesmo console. Dá para disputar partidas mano a mano, cada um no controle de um jogador ou construir um time com os jogadores que quiserem, no melhor esquema de "time dos sonhos".

Vida de jogador de futebol é dureza: ganhar milhões, servir de modelo para jogos...

Street 3



As quadras não têm mais barreiras impenetráveis e dá para chutar a bola no vizinho

Os dribles dos craques são os melhores, mas a pose de heróis força a amizade

FIFA STREET 3

DISTRIBUIDORA: EA Sports
PRODUTORA: EA Sports
GÊNERO: Futebol
JOGADORES: 1 a 8
PLATAFORMA: PS3

AVALIAÇÃO TÉCNICA
GRÁFICO: 9
CONTROLE: 9
ÁUDIO: 9
REPLAY: 8,5
ACABAMENTO: 9

INFORMAÇÕES AVANÇADAS
DURAÇÃO: 10 horas (single player), multiplayer (infinito)
SEGREDOS: diversos times para habilitar
CURVA DE APRENDIZAGEM: Média

NOTA 7,0 Muito Bom

Kaka ganhou membros esticados, mas a cara de desenho animado é dele mesmo

CONTROLES

Analógico direito: controlar o jogador
Analógico esquerdo: driblar
L1: trocar o controle para o jogador mais próximo da bola
L2: não tem função
R1: ativar gamebreaker
R2: correr
▲: chapéu / interromper drible adversário / interceptar bola alta do tipo oponente
■: esticar a perna para roubar a bola / toque alto
●: chutar a gol / soltar bola no chão (goleiro)
✕: roubar a bola / tocar a bola

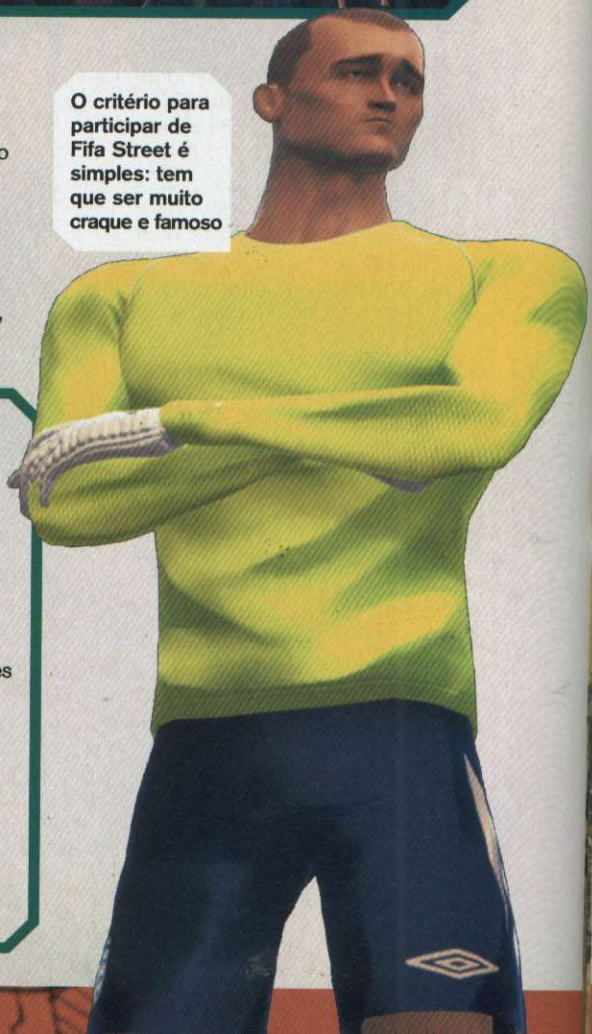
ROTEIRO

A arte do futebol em *Fifa Street* não tem muitos segredos, mas depende da habilidade e, principalmente, dos reflexos. A seguir, você confere algumas dicas e orientações para tornar-se o goleador das ruas. Rola a pelota!

DRIBLES

- Básicos: os dribles são fáceis de executar, totalmente intuitivos. Basta apontar o direcional analógico direito para qualquer lado e o jogador vai driblar na direção apontada. Você também pode dar um simples toque no analógico direito próximo do adversário para executar um drible humilhante. Os dribles com o analógico também podem ser executados perto das paredes para conseguir efeitos acrobáticos diferentes. Também é possível driblar com ▲, o que resulta em um drible legal seguido de chute a gol – faça isso com o gamebreaker ativado e terá quase 99% de chances de fazer gol.

- Corrida: é possível variar os dribles botando o seu craque para correr. Segure R2 para aumentar a velocidade e use o impulso para subir pelas paredes – é possível tocar ou mesmo chutar a gol antes de cair no chão. Os dribles com o analógico podem ser executados enquanto você corre mais rápido, exceto pelos chapéus.



O critério para participar de Fifa Street é simples: tem que ser muito craque e famoso

POSIÇÕES

A posição em que um jogador se destaca é indicada por meio de um símbolo ao lado de suas estrelas de habilidade ou como um icone sobre sua cabeça (em campo). Esses símbolos referem-se às habilidades descritas abaixo:

- Defender: são os jogadores de zaga, a defesa do campo. São bons em tomar a bola, mas fracos para dribles.

- Trickster: são os reis da "zoação". Driblam muito bem e ainda contam com bons chutes de média distância. São fracos na defesa.

- Playmaker: jogadores de meio-de-campo, driblam muito bem e são ótimos para executar lançamentos e passes precisos.

- Finisher: aqueles que fazem a arquibancada subir. São excelentes chutadores, mas fracos em roubar a bola e medianos em dribles.

- **Esquiva:** quando algum jogador esticar a perna na sua frente para roubar a bola, aperte junto R2 + ▲ para pular sobre ele e deixar o zagueiro na saudade.

- **Tabela:** passe a bola e segure ✖ para manter o controle do jogador que fez o passe; solte ✖ quando estiver livre para pedir a bola de volta.

GAMEBREAKER

Cada drible gera pontos para a barra de gamebreaker, a habilidade especial de *FIFA Street 3*. É necessário que você conclua a jogada e chute a gol para contabilizar os pontos, transformando assim a barra amarela (temporária) em azul (definitiva). Quando a barra estiver piscando com a cor vermelho, aperte R1 para acionar o gamebreaker e marque quantos gols puder, já que os seus chutes ficam praticamente indefensáveis.

Aqui valem algumas dicas: alguns dribles só ficam disponíveis com o gamebreaker ativado, como correr com R1 de frente para um adversário e apertar ▲ para pular sobre ele.

Quando os dois times ativam o gamebreaker, os chutes a gol ficam normais. Se o time com o gamebreaker ativado tomar gol, o efeito gamebreaker acaba. A cada gol marcado com o gamebreaker ativado, a barra do especial aumenta um pouco e prolonga o efeito. Com o gamebreaker ativado, se o goleiro adversário jogar a bola perto de você no meio-de-campo, aperte ▲ e ● para marcar. É batata!

PAREDE: O SEXTO JOGADOR

Para vencer com estilo, é obrigatório contar com o sexto jogador: a parede. Ela pode ser usada para variar dribles e fazer passes. Olhe para a parede e aperte ➔ e ✖ para tocar a bola nesta tabela e enganar os adversários.

FIFA STREET CHALLENGE

Os times de futebol de rua (street teams) são destravados nas minicopas do Fifa Street Challenge. Cada copa tem uma regra a ser seguida para a vitória. São elas:

- **Timed:** faça mais gols que o outro time dentro do tempo estabelecido pelo computador.

- **First to * goals:** faça a quantidade estabelecida de gols para vencer e levantar a galera.

- **No gamebreaker :** neste modo, só vale usar chutes normais; o gamebreaker não carrega nunca.

- **First to [*] headers and volleys:** só gols feitos com bola alta valem ponto.

- **First to [*] gb goals:** só os gols feitos com gamebreaker valem ponto.

- **First to [*] goals ahead:** ganha quem fizer primeiro a diferença de pontos estabelecida.

Saca só o movimento do Ronaldinho. Estiloso, hein!

△ TIMES DESTRAVÁVEIS

Todos os times secretos são destravados no modo *Fifa Street Challenge*. Para habilitar as equipes é necessário encarar desafios extras, que envolvem vencer determinado número de partidas ou marcar certo número de gols. Não é obrigatório acumular gols de uma única vez em uma única partida, por isso, pode ir com calma. Os times são:

- **The Youth Stars:** vença o Youth Challenge.
- **The Enforcers:** vença o Enforcer Challenge.
- **The Playmakers:** vença o Playmaker Challenge.
- **The Tricksters:** vença o Trickster Challenge.
- **The Finishers:** vença o Finisher Challenge.
- **Predator:** vença o Adidas Challenge.
- **Champions:** vença o Champion Challenge.
- **World Stars:** vença o All Star Challenge.
- **Classics:** vença o Classic Challenge.
- **Euro Stars:** termine o Street Challenge.
- **Top Drawer:** termine o Street Challenge.
- **The Defenders:** vença 10 partidas.
- **The Blasters:** vença 40 partidas.
- **The Free Football:** marque 50 gols.
- **The Strikers:** marque 150 gols.
- **The Team C:** marque 20 gols com o gamebreaker ativado.
- **The Team R:** marque 50 gols com o gamebreaker ativado.
- **The Small Street Team:** faça 10 gols de cabeça ou voleio.
- **The Tall Street Team:** faça 50 gols de cabeça ou voleio.
- **The Pannas:** faça 100 gols de cabeça ou voleio.

Seja um Deus do Rock

Já nas bancas

Pelo tel. 0800 55 76 67 ou em www.europanet.com.br

Dicas e Truques para
PlayStation

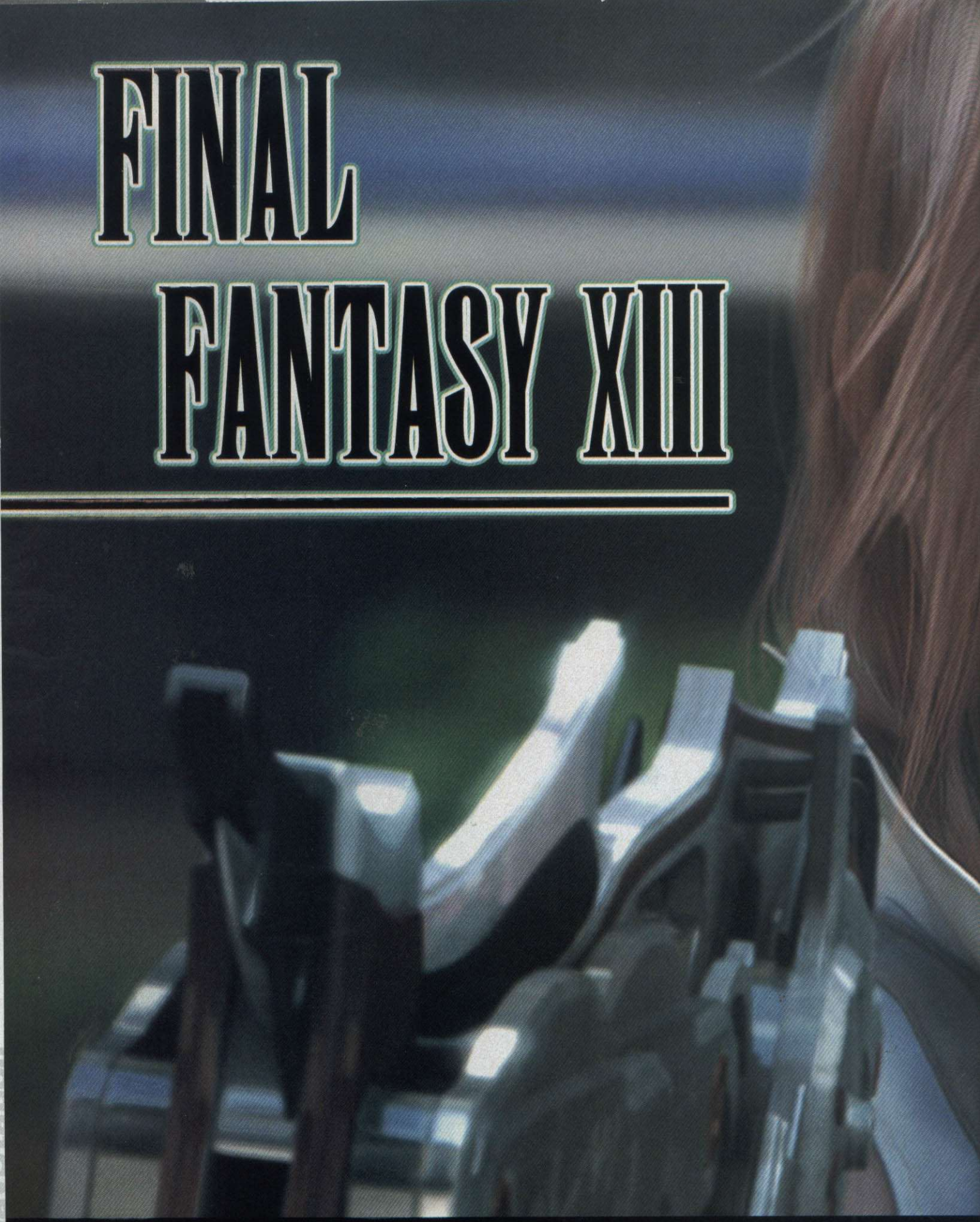
Este pôster é parte integrante da Revista Dicas e Truques para Playstation edição 111

FICHA

ABRIL 2008
NOME: Priscilla Marques de Oliveira
IDADE: 23 anos
CIDADE: São Paulo – SP

Fotos: Nelson Alves Jr. **Assistente de produção:** Gabriela Isgroi **Maquiagem:** Érick Santos

FINAL FANTASY XIII



ROCK LASER
GAMES

APARELHOS E ACESSÓRIOS

SONY

Microsoft

COMPRA
VENDA
TROCA
FINANCIA

- Atacado e Varejo
- Consulte sessão de Semi-novos
- Parcele em até 13x no cheque
- Aceitamos todos os cartões de crédito

Nintendo

SEDEX Para todo o Brasil

ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA
faça um upgrade

www.rocklaser.com.br

MEGASTAFF.com.br

TELEVENDAS
11 - 6954 4332 / 6425 0482

Av. Guilherme Cotching, 1.808 - Vila Maria - São Paulo - SP

Spiderwick Chronicles

SPIDERWICK CHRONICLES

DISTRIBUIDORA: Sierra Entertainment
PRODUTORA: Stormfront
GÊNERO: Aventura
JOGADORES: 1
PLATAFORMA: PS2

AVALIAÇÃO TÉCNICA
GRÁFICO: 8
CONTROLE: 8
ÁUDIO: 7,5
REPLAY: 8
ACABAMENTO: 8

INFORMAÇÕES AVANÇADAS
DURAÇÃO: 6 horas (normal); 9 horas (100% dos segredos)
SEGREDOS: fadas secretas e itens decorativos para casa
CURVA DE APRENDIZAGEM: Rápida

NOTA 8,0 Muito bom

Duendes, fadas e crianças de uma bela coleção infanto-juvenil detonam no Play 2

Spiderwick Chronicles, lançado no Brasil como *Crônicas de Spiderwick*, é uma coleção com cinco livros infantis ilustrados por Tony DiTerlizzi, com autoria de Holly Black. A adaptação do primeiro livro para os cinemas chegou recentemente ao Brasil. Quando assisti ao trailer pela primeira vez, sinceramente, não fiquei muito impressionado, pois parecia mais um filme tentando pegar carona no vácuo deixado pela saga de Harry Potter. O game, logicamente, empolgou ainda menos, pois os jogos baseados em filmes costumam não valer o DVD em que foram gravados. Felizmente o filme é muito bacana e o game, supreendentemente, é uma aventura muito gostosa e repleta de desafios criativos.

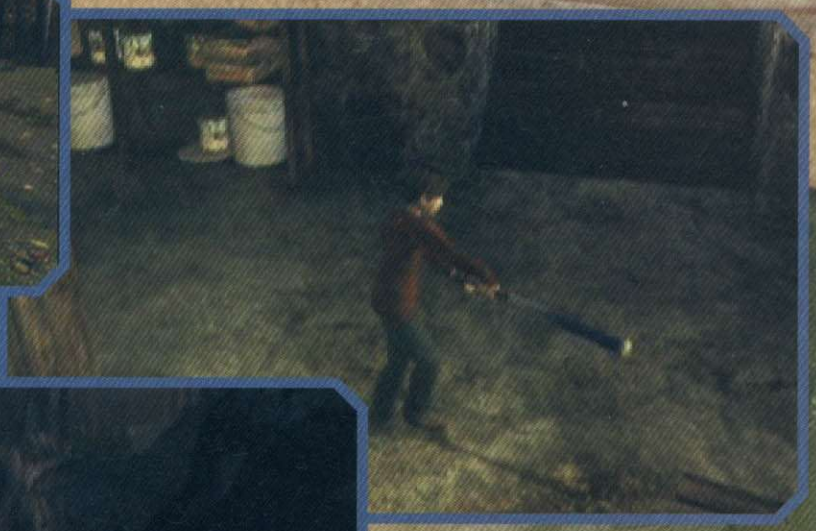
O visual do game agrada bastante e passa bem o clima da história, a trilha sonora poderia ser mais variada, mas não faz feio e a jogabilidade é muito boa também. Nada mau no final das contas.

Na história, o jogador alterna o controle entre os gêmeos Jared e Simon, junto com a sua irmã mais velha Mallory. Tudo começa após a família do trio mudar para uma nova casa próxima de uma floresta. Lá, eles logo descobrem um mundo de fadas, que nunca imaginaram existir. É tudo muito bonitinho e mágico, mas, é claro, tem também muitos perigos sombrios.

O único contratempo prático de *Spiderwick* é que, embora o game diga exatamente o que você precisa fazer, não são dadas muitas pistas de onde o item em questão pode ser encontrado. Obviamente você vai encontrar todas as respostas de que precisa nas próximas páginas deste roteiro.

É bom deixar avisado que o game entrega praticamente todo o roteiro do filme, por isso, não é nada aconselhável encarar a aventura virtual antes de curtir a adaptação cinematográfica acompanhado por muita pipoca e refrigerante.

Você acha que Thimbletack é esquisito? Vá até a página 68 e surpreenda-se

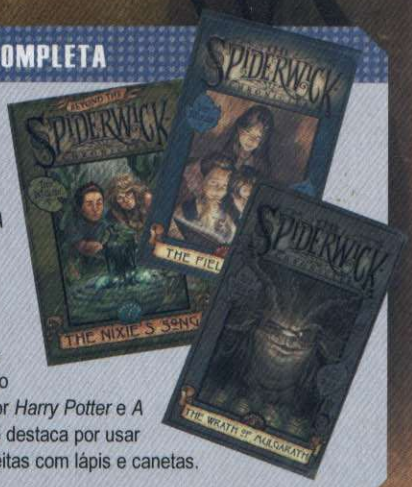


Em muitas situações, é difícil demais encontrar itens fundamentais. Siga o nosso roteiro para encontrar todos

SOBRA TALENTO

O jovem Freddie Highmore é o ator inglês que interpreta os gêmeos Jared e Simon no filme e foi reproduzido com bastante realismo para protagonizar o game. Ele já encarou papéis de destaque em grandes filmes como *A Fantástica Fábrica de Chocolate* e *Em Busca da Terra do Nunca*.

COLEÇÃO COMPLETA



As *Crônicas de Spiderwick* estão disponíveis nas livrarias. São cinco livros: *O Guia de Campo*, *A Pedra da Visão*, *O Segredo da Lucinda*, *A Árvore de Ferro* e *A Ira de Musgarath*.

Além da típica linha de história repleta de criaturas fantásticas e grandes aventuras protagonizadas por jovens, estilo parecido como o consagrado por *Harry Potter* e *A Bússola de Ouro*, *Spiderwick* se destaca por usar muitas ilustrações artesanais, feitas com lápis e canetas.

Essas crianças de hoje em dia não têm medo de nada... Nem dos lagartões

ROTEIRO

JARED

1. Investigue a casa e conheça todos os seus cômodos. Cheque os itens indicados por um símbolo roxo e memorize as suas localizações, pois eles serão necessários eventualmente. Pronto para prosseguir, vá até a cozinha e cheque o Plaster Wall na parede próxima à dispensa. Vá ao sótão, suba pela escadinha e pegue a Broom. Volte à cozinha e quebre a parede para revelar o Dumbwaiter.

2. Entre no dispositivo e suba. Para movê-lo, use os analógicos e movimente ritmicamente, um para cima e outro para baixo, conforme mostrado na tela. Jared vai chegar ao estúdio. Fuçe em tudo e pegue a chave sobre a mesa. Volte ao sótão, suba pela escada e abra o baú.

3. No dia seguinte, investigue o jardim e, quando cansar de passear, vá ao pequeno depósito no fundo do quintal e pegue a Birdhouse sobre a mesa. Volte para dentro de casa e apanhe os Crackers no seu quarto e o Honey na cozinha, ao lado da geladeira. O seu próximo objetivo é o estúdio, mas ainda não é possível usar o Dumbwaiter, já que Jared está carregando uma casa de pássaros.

4. Vá ao quarto da mãe do menino (cômodo que estava trancado na noite anterior) e pegue o Baseball Bat. Use-o para derrubar as Strange Shelves no sótão e ganhar acesso ao estúdio sem usar o elevador. Vá até a escrivaninha perto da parede e ponha a casinha sobre ela. Coloque a bolacha com mel dentro dela em seguida.

THIMBLETACK

5. Não há grandes segredos para controlar Thimbletack: entre no buraco da parede e siga na direção em que as setas apontam. Ele salta sozinho, por isso, basta correr em direção às beiradas. A missão do baixinho é encontrar a Seeing Stone, portanto apenas avance pelo caminho marcado e destrua as baratas para evitar que elas atrapalhem. Quando encontrar a pedra, jogue um alfinete contra ela e preste atenção para onde ela vai – siga em seu encalço.

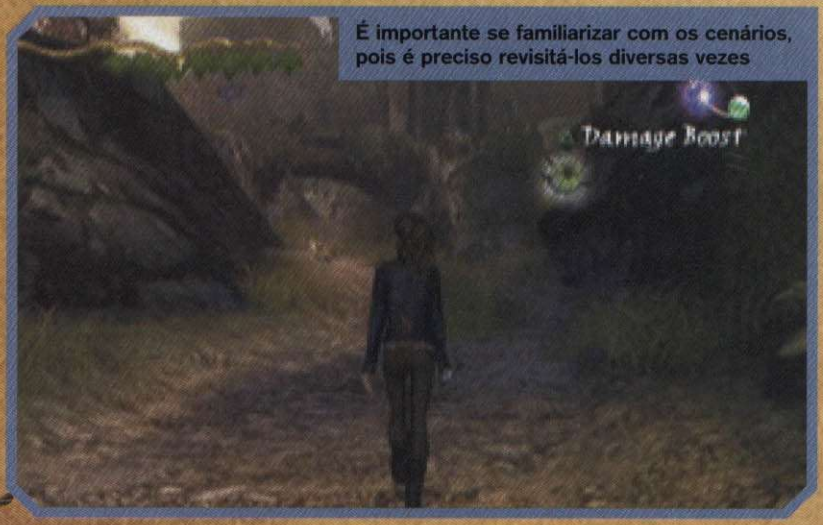
6. Ao chegar ao local eletrificado, preste atenção no padrão da corrente elétrica e atravesse quando ela estiver longe. Salte sem parar para esperar nas plataformas para não levar choque. Se você cair, corra na direção da carta de baralho e escale-a. Ao encontrar a pedra pela segunda vez, repita o processo. Na última etapa, escale a pequena plataforma perto de uma das latas de tinta e salte de uma lata para a outra até chegar à pedra. Para voltar, simplesmente faça o caminho inverso.

JARED

7. Fale com Simon no quintal e, em seguida, acerte o galo de metal no telhado (aquele que parece uma antena antiga de televisão) para assustar o gato. Em seguida, controle o gêmeo de Jared para encarar uma nova missão: montar um monóculo.

SIMON

8. No sótão, suba pela escada que leva ao lugar onde fica o baú. Há um telescópio na janela, mexa nele e pegue uma lente. Em seguida, vá para o estúdio e pegue os Broken



É importante se familiarizar com os cenários, pois é preciso revisitá-los diversas vezes

Spectacles em uma mesinha no canto escuro do lugar. Por fim, vá até o outro lado do estúdio e use a Workbench para fazer o monóculo. Procure Jared no andar inferior.

JARED

9. Suba até o estúdio e pegue o Monocle. Colete também a Sprite Net sobre a mesa. Sua missão é capturar uma fada antes de ganhar acesso à floresta. Procure próximo ao portão de entrada do terreno e você logo vai encontrar uma, selecione a rede e pegue a fada. Vá até o outro lado do quintal e encontrará o caminho que leva à floresta.

10. Prepare-se para enfrentar seus primeiros inimigos: os goblins. Os verdes são fracos, os vermelhos têm força mediana e os azuis são bastante fortes. Elimine sempre os mais fracos quando houver um grupo contra você. Apanhe os Goblin Teeth e acumule-os para ganhar novos golpes. É fácil ficar perdido na floresta, pois os cenários são parecidos. O truque é ficar na estrada de terra e ignorar a ponte de pedra e tudo mais para chegar ao caminho que leva para Deep Woods.

11. Em Deep Woods, existem caminhos bloqueados por um mato alto e avermelhado. Aproxime-se, espere até que um pequeno ser chamado Stray Sod saia da vegetação e atraia sua atenção. Corra em círculos em torno do monstrinho para deixá-lo tonto e aproveite quando o caminho abrir.

12. O caminho mas rápido para sair de Deep Woods é por meio de um arco de pedras com uma poça de lava. Não é possível atravessar a lava facilmente, por isso, antes de chegar à área perigosa, vá ao grande lago com uma ilhota e uma árvore em seu centro para capturar um Pond Skater Sprite (a fadinha de cor azul). Use-a para ficar invencível e atravessar a lava em segurança – seja rápido, pois o efeito é temporário.

Use as habilidades dos personagens para desvendar os enigmas criativos do game

13. Procure uma grande placa onde está escrito "Quarry" e siga na direção em que ela aponta. Pelo novo trecho da floresta, no local bloqueado, preste atenção na direção certa para que Jared olhe, dê a volta pela estrada lateral até chegar a ela, derrube o tronco e volte para passar pelo novo caminho.

14. Em Quarry, vá na direção da pequena cabana próxima ao portão fechado e pegue o Fuse na sua caixa de força. Em seguida, avance pelo caminho rochoso perto da entrada. O caminho é estreito, por isso, tome cuidado para não cair. Por outro lado, aproveite para usar isso em seu benefício e derrube os goblins no precipício. Quando chegar a uma pequena cabana no final do caminho, derrube a porta e pegue o Aluminun Bat. Saia, vá pela trilha lateral e use o fusível na caixa de força.

15. Volte à cabana e use o painel de controle. Avance pela ponte metálica que baixou, desça a escadinha e fale com o hobgoblin engaiolado. Use o estilingue para soltar as engrenagens da gaiola – mire e atire em todos os tocos de madeira com tom de cor diferente da árvore. Fale com o hobgolin.

SIMON

16. Cheque as coisas dos goblins e pegue a Goblin Spit Wheel. Suba pelo caminho por onde Jared veio e use o item no lugar apropriado (que você provavelmente viu quando jogou com Jared) ou simplesmente saia do acampamento e volte mais tarde para fazer isso, quando tiver uma arma para quebrar a parede mais à frente e pegar o item colecionável que ficará a sua disposição.

17. O objetivo desta etapa é seguir Simon e protegê-lo dos perigos. Quando chegar ao lago, um troll aquático vai surgir e só vai deixá-lo passar se o alimentar com dez goblins. Há diversas maneiras de alimentar o bichão, mas a mais eficiente é a seguinte: quando os goblins surgirem e o perseguirem, corra na direção do troll. Ele irá agarrar o menino, então você deve mexer o analógico esquerdo sem parar para que Jared fuja. Quando isto acontecer, os goblins que o perseguiam estarão bem perto do troll, que irá abocanhar um goblin ou até dois seguidos. Repita a operação até o monstro se dar por satisfeito e voltar para o fundo do lago.

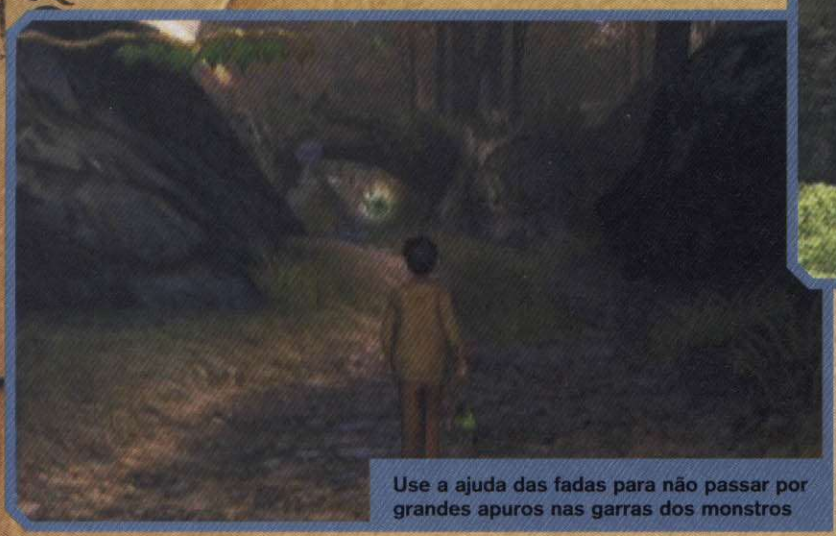
18. Siga Simon de perto e não deixe nenhum goblin aproximar-se dele. Na mansão, vá ao coreto no fundo do quintal e fale com Mallory.

MALLORY

19. Sua missão é derrotar o comandante dos goblins (aquele ser que parece um sapo de chapéu e casaco). Aproxime-se, desarme o monstro (aperte ✖ uma única vez) e ataque sem piedade. Repita a operação até vencer e, se ainda tiver uma fada de invencibilidade, use-a quando ficar cercado pelos monstros.

SIMON

20. Chegou a hora de conseguir uma arma para Simon. Você precisa caçar os seguintes itens no terreno da mansão: Bicicle Pump (no



Use a ajuda das fadas para não passar por grandes apuros nas garras dos monstros

sótão), Soda Bottle (na lixeira da cozinha); Duct Tape (sobre a mesinha na garagem); Old pipe (na banheira do segundo andar); Hose Nozzle (em uma mesinha do quintal, perto das casas de pássaros); Vinegar (no estúdio); Salt (nas prateleiras que ficam na parede do segundo andar, perto do quarto de Mallory); Oatmeal (na cozinha); Tomato Sauce (na despensa, perto do Dumbwaiter).

21. Leve os itens para o Workbench no estúdio e monte a arma de Simon. Antes de avançar na história, dê uma última passada na cozinha e pegue os Plastic Bags para usá-los como granadas. Saia da casa e atire em uma Fire Salamander que está do lado de fora da garagem, próxima à pilha de lenha. Quando ela estiver "apagada", pegue-a e vá até o barril de metal perto das casas de pássaros. Logo após a cena, vá até o depósito (onde você encontrou a birdhouse), apanhe a Shovel sobre o balcão e leve-a para Jared. Proteja-o dos goblins enquanto ele descobre qual é o lugar para cavar – fique perto dele e atire em qualquer goblin que se aproximar.

22. Use a chave nas portas do Cellar e derrube as tábuas na parede quando descer. Siga pelo caminho que abriu até chegar ao local onde há uma nota de papel presa na parede. O enigma desta área é simples: solte três fadas na ordem correta após subir na plataforma central do lugar. Primeiro uma Royal Orchid Sprite, seguida de um Will o' Wisp e, finalmente, uma Bellflower Sprite.

23. Não use as três fadas em seguida, espere acontecer uma mudança na sala para cada fada evocada. Quando usar a primeira, um fluxo de energia surge na parede; a segunda cria um fluxo que destrói as vinhas que cobrem o caminho; a terceira fada o torna forte o suficiente para derrubar as pedras e seguir em frente. As três fadas podem ser encontradas no quintal da mansão, mas caso alguma delas não apareça, entre na floresta e vasculhe tudo.

24. Após abrir caminho, siga pela trilha rochosa e fique atento para não cair – jogue os goblins morro abaixo, mas cuidado para não se empolgar com os combos e acabar caindo junto. Siga para a parte menos iluminada da caverna. No trecho em que o troll corre atrás de Jared, o mais importante é ficar calmo e prestar atenção no caminho conforme ele aparecer na tela para não pular em um abismo por acidente. Será preciso fugir do troll em mais um trecho, mas é dentro de uma galeria de esgoto, onde a preocupação é desviar dos canos no caminho. Não há abismos, portanto, é bem mais fácil que o trecho anterior.

THIMBLETACK

25. O pequenino pode usar um gancho para ir a lugares que não eram acessíveis antes. Entre no buraco e siga as novas setas que estão nas paredes. Não siga na direção indicada pelo desenho do cofre, pois ainda não há o que fazer por lá. Vá pelo caminho onde existem ganchos pelas paredes e pendure-se. Use as baratas e setas para saber se está indo pelo caminho certo (baratas vivas indicam que você ainda não passou pelo lugar).

26. Quando chegar aos canos eletrificados, gaste alguns segundos observando seu padrão e quando tiver certeza de que será seguro, corra. Por via das dúvidas, chegue a este local com a energia cheia. Pegue a combinação no pequeno santuário, volte o caminho todo e, agora sim, siga na direção apontada pelo desenho do cofre e abra-o para pegar o Amber. Volte ao estúdio.

MALLORY

27. Antes de avançar na história com a garota, é aconselhável conseguir uma espada melhor, então, fale com Thimbletack.

THIMBLETACK

28. Siga para o mesmo lado onde estava a Seeing stone. Quando chegar à etapa dos choques elétricos, salte até a penúltima plataforma e vire à esquerda para chegar a um novo caminho. Pendure-se no gancho da parede para soltar a espada do lado de fora.

29. Volte pelo mesmo caminho. Antes de sair da casa, pegue o sabre que foi liberado da parede com Thimbletack. Seu destino agora é o Quarry, o campo de Goblins para onde Simon foi levado anteriormente. Siga pela floresta até chegar ao local e, pelo caminho, capture um Leatherwing Sprite, um Pond Skater Sprite e um Bellflower Sprite. Você terá que enfrentar o troll do lago novamente e alimentá-lo com cinco goblins; use a mesma tática de antes para deixar o bicho te agarrar e atrair os goblins para perto dele.

30. Em Quarry, destruia 20 goblins. A melhor estratégia é permanecer em movimento para que ser cercado e eliminar os mais fracos primeiro (lembre da ordem de força: verde → vermelho → azul). Caso não consiga evitar o cerco, use invencibilidade e damage boost.

31. No final, é preciso vencer o comandante do acampamento, o sapão de casaco. Use a mesma estratégia anterior e desarme-o antes de atacar. Não deixe que ele recupere a espada e use o damage boost se quiser.

SIMON

32. Suba na rocha mostrada na cena anterior e apanhe a pena de grifo. Em seguida, siga para Deep Woods e capture pelo menos cinco Fire Salamanders – se quiser, pode voltar para casa e deixar um no tanque de vidro vazio por lá, perto da cama de Simon, mas, para avançar, são necessários pelo menos

Caça às fadas

Um dos desafios mais originais do game é caçar fadas com a Sprite Net, item encontrado no estúdio. Aperte L1 e use-o como uma arma.

Ao capturar uma fada pela primeira vez, é preciso pintá-la em uma tela. Segure ✖ e guie o pincel pela folha em branco até que a imagem apareça. O truque para pintar direito é manter o pincel no centro da folha e movê-lo de cima para baixo para dar forma ao corpo enquanto descobre onde estão os detalhes (como asas e antenas).

Em todas as áreas há fadas do mesmo tipo, mas são indivíduos diferentes. Por exemplo, em Quarry e Deep Woods, podem ser encontradas Leatherwing Sprites e apesar de terem as mesmas características, não são a mesma fada, são da mesma "família", tanto que têm nomes próprios diferentes. Uma fada já capturada em um local não precisará ser desenhada novamente.

Conheça a seguir as habilidades das fadas do game:

Leatherwing Sprite
Restaura sua energia. Tenha sempre uma em seu estoque para usar em emergências.

Flowerhead Sprite
Gera um furacão que causa dano nos inimigos.

Will o' Wisp
Quando acionadas, distraem os inimigos para permitir ataques surpresa ou fugas.

Sprout Sprite
Frutas que podem ser usadas como isca.

Stray Sod
Pedras que podem ser usadas como munição do estilingue de Jared.

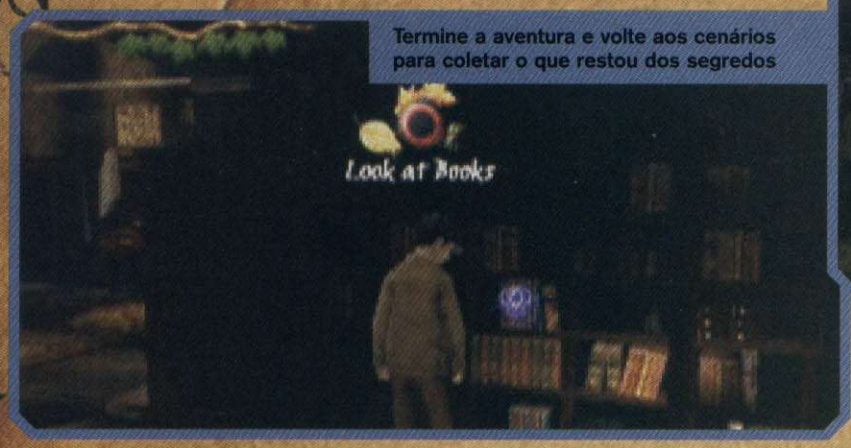
Pond Skater Sprite
Gera invulnerabilidade temporária. É uma das fadas mais úteis do game.

Beetle Mimic Sprite
Cria um clone de sombras de seu personagem que luta por você. É difícil capturar uma destas, pois você tem de derrotar o clone antes de poder pegá-la. Não vale o trabalho.

Flower Winged Sprite
Aumenta sua velocidade de movimento e ataque, mas não sua força.

Royal Orchid Sprite
Cria um círculo de proteção no chão onde os goblins não podem entrar. A invencibilidade funciona melhor.

Bellflower Sprite
Dobra o dano de seus ataques.



Termine a aventura e volte aos cenários para coletar o que restou dos segredos

COLECIONÁVEIS PARA A BIRDHOUSE

Depois de providenciar uma nova casa para Thimbletack, você pode ajudar o nanico a decorá-la. Aqui vai a localização dos itens especiais de decoração.

- **COCKROACH:** destrua as baratas nas fases em que você joga com Thimbletack;
- **DOILY:** está no quarto de Mallory;
- **FENCING MEDAL:** no quarto de Mallory;
- **XMAS LIGHTS:** na garagem;
- **OLD COIN 1:** em Forest Road, em um dos trechos onde é preciso tontear um Stray Sod para abrir caminho;
- **OLD COIN 2:** em Deep Woods, no lugar onde Beetle Mimic Sprite costuma ficar;
- **POSTAGE STAMP:** Timbletack pode conseguí-lo na área mais baixa das paredes da biblioteca;
- **PLAYING CARDS:** no final da ponte em Quarry (aquela que só pode ser baixada com a Goblin Spit Wheel);
- **METAL CRICKET:** nos túneis, use o estilingue para derrubar o cristal púrpura. Use-o para alcançá-lo;
- **OLD COIN 3:** sobre o tronco, na area do lago em Deep Woods;
- **CRAYONS:** no depósito;
- **TOY SOLDIER:** próximo ao coreto;
- **POCKET WATCH:** na parte mais baixa de Quarry, atrás de uma parede de pedras.

cinco. Enquanto estiver em Deep Woods, borrife os focos de lava com a arma de Simon.

33. Lembra do lago com uma grande árvore brotando de uma ilhota em seu centro? Ela é chamada de Cypress Tree Folk, vá até lá. Simon será levado à presença do grifo, alimente-o com os cinco Fire Salamanders que apanhou e, logo após a cena, volte para a mansão.

MALLORY

34. Entre em Deep Woods pelo arco de pedras (aquele que tinha lava embaixo e Simon apagou). Siga pelo caminho à sua esquerda e dê a volta para chegar a uma área cheia de arbustos altos, do tipo que só podem ser abertos tonteando um Stray Sod. Faça isso e siga até a árvore com um rosto entalhado.

35. Novamente, é preciso seguir pelo caminho subterrâneo, mas, desta vez, não tem nenhum troll correndo atrás de você, então apenas tome cuidado com os goblins espalhados pelo caminho. É aconselhável evitá-los, pois sempre há o risco de cair.

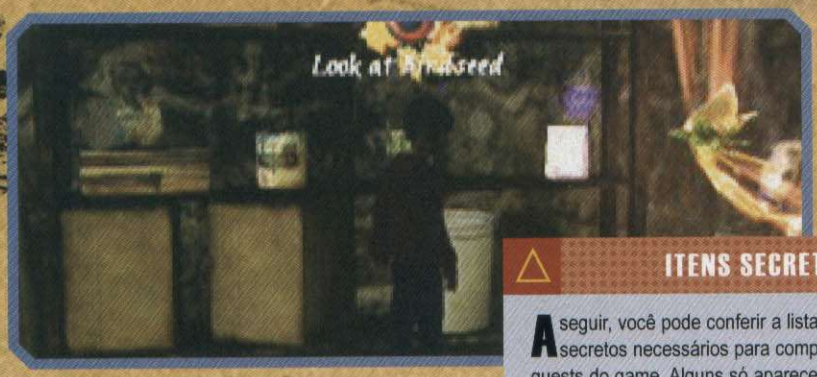
A BATALHA FINAL

36. No duelo final contra os goblins, é possível usar qualquer um dos três irmãos, basta apertar **O** para trocar de personagem. É preciso proteger a mãe do trio enquanto ela prepara uma armadilha fatal para goblins no fogão. A melhor solução é controlar Simon, já que Mallory e Jared lutam muito bem e dificilmente precisarão de ajuda.

37. Permaneça na cozinha e destrua qualquer goblin que entrar no lugar, não saia de perto da mãe dos garotos em momento algum, mesmo quando algum dos irmãos pedir ajuda, pois eles eventualmente conseguem se virar. Quando os goblins forem destruídos, é hora de confrontar Mulgarath, o grande vilão da história.

38. No controle de Jared, é preciso ser rápido feito um raio em todas as ações, senão o grandalhão vai pegá-lo. Corra até a cozinha

THIMBLETACK
Quando está calmo, Thimbletack é um bom aliado para controlar nesta aventura. Porém, quando o duende fica nervoso, vira este ser esquisito ao lado.



e siga até o Dumbwaiter; suba rapidamente até o estúdio, dê a volta no lugar, suba pelas estantes caídas e corra até a janela aberta. No telhado, salte para a outra plataforma e, quando for derrubado, mova os analógicos ritmicamente, da mesma forma que fez ao subir pelo dumbwaiter, mas seja mais rápido desta vez ou não vai dar certo.

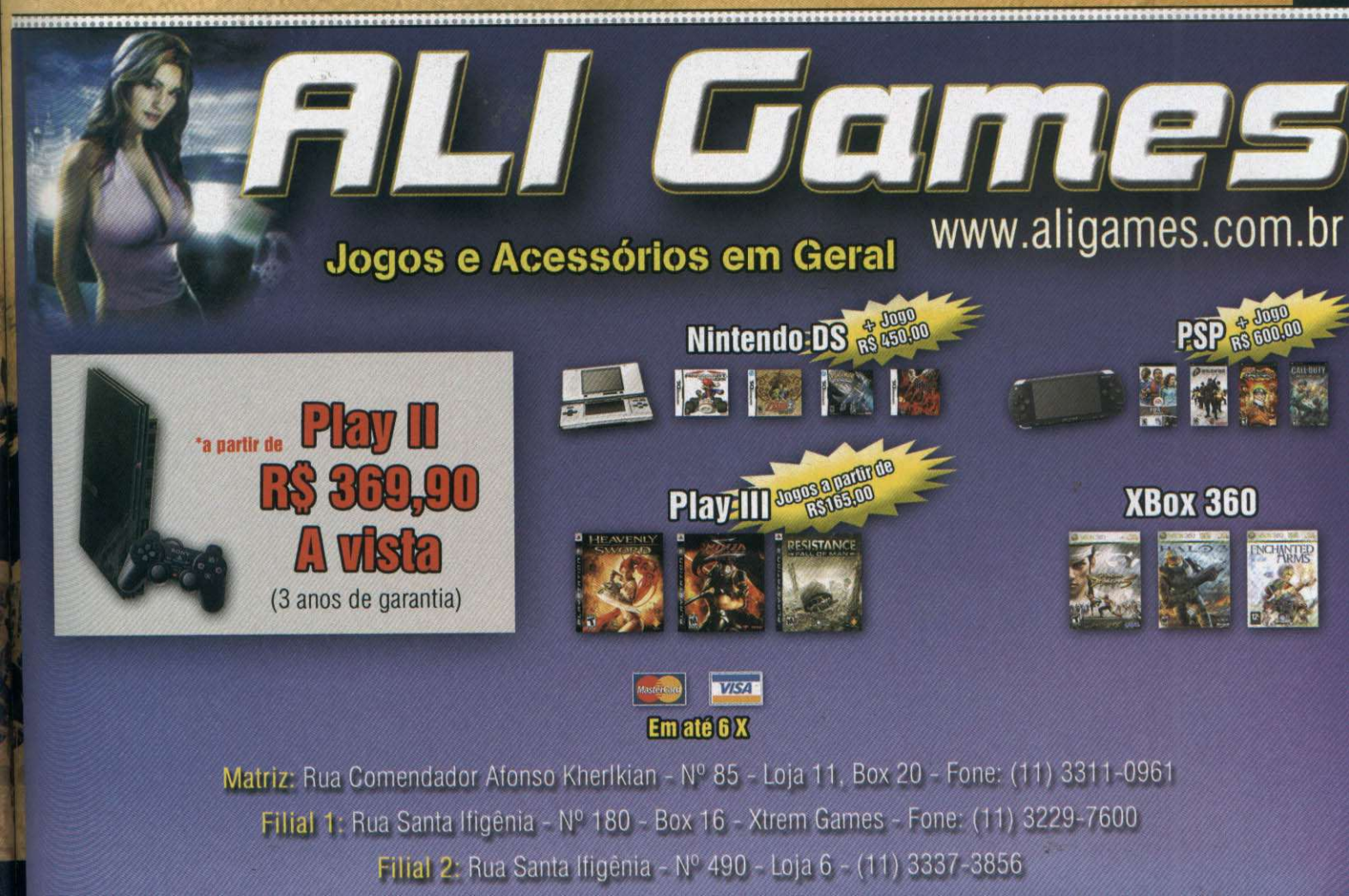
39. Quando puder correr novamente, siga até o fim do telhado e suba pela escada. Após executar esta última ação, a batalha acaba. Mesmo após terminar o game, todos os cenários ficam disponíveis para que os itens colecionáveis de *Spiderwick* sejam devidamente descobertos. Acompanhe os quadros especiais do roteiro e boa caçada.

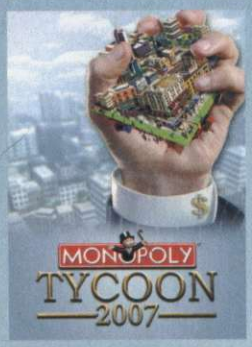
ITENS SECRETOS

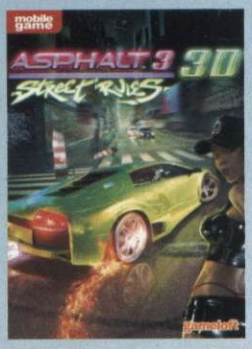
A seguir, você pode conferir a lista com os itens secretos necessários para completar todas as quests do game. Alguns só aparecem depois de avançar na história, portanto, se não encontrar um item que esteja procurando, volte mais tarde e veja se ele já apareceu.

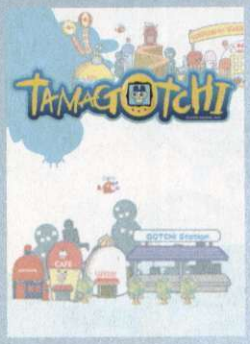
- **COCKATRICE FEATHER:** em uma das áreas de Forest Road com mato vermelho em que é preciso tontear um Stray Sod para passar;
- **STONE LIZARD:** perto da árvore no fim dos túneis.
- **METAL LEAF:** no fundo do Quarry, próximo ao fogo;
- **DWARVEN RING:** no fim do túnel da área onde você pode evocar um Knocker (seres que surgem nas cavernas quando se apaga os focos de lava. Eles surgem por buracos na parede);
- **STONE BIRD:** próximo à grande árvore em Deep Woods.

- **OAK LEAF:** próximo à grande árvore em Deep Woods;
- **ELF SHOT:** em Deep Woods, próximo ao lago, antes da grande árvore;
- **ELF BASKET:** perto da saída de Deep Woods, próximo ao lago;
- **CYPRESS LEAF:** próximo à grande árvore em Deep Woods;
- **STONE FROG:** no lago, logo abaixo do tronco em Deep Woods;
- **PHOENIX FEATHER:** à esquerda da grande árvore em Deep Woods;
- **PHOENIX EGG SHELL E STONE MOUSE:** quando chegar à placa que indica a direção da Quarry, vire à esquerda e, em seguida, à direita, até o ponto sem saída onde há um troll vermelho.









Só a Claro tem a maior variedade de jogos para download.

Envie um torpedo com a palavra IDEIAS para o número 250 e tenha os melhores jogos no seu celular.

- O maior número de jogos.
- Uma novidade a cada semana.
- Lançamentos exclusivos.
- Jogos clássicos de filmes, seriados, esportes e guerra.

www.claroideias.com.br

Consulte a disponibilidade do serviço, tarifas e compatibilidade com o seu aparelho em www.claroideias.com.br ou ligue 1052. Serviço Claro Idéias Tarifado. Imagens ilustrativas.

Real Football 2007 © 2007 Gameloft. Todos os direitos reservados. Gameloft é uma marca registrada da Gameloft nos EUA e/ou outros países. © 2006 Gameloft. Todos os direitos reservados. Gameloft, o logo Gameloft e Asphalt Street Rules são marcas registradas da Gameloft nos EUA e/ou outros países. Todos os fabricantes, automóveis, motos, nomes, marcas e imagens características relacionadas a este jogo são marcas registradas e/ou materiais com direito autoral de seus respectivos proprietários. © 2007 Hasbro All Rights Reserved. Bandai America Inc. M-Dream Co. Ltd. TM & © 2004-2007 Bandai, WiZ. TAMAGOTCHI, TAMAGOTCHI CONNECTION and all related logos, names and distinctive likenesses thereof are the exclusive property of Bandai. Licensed from Bandai Co., Ltd., WiZ. All rights reserved.

Claro. A vida na sua mão.

Mercenari

Destruição sem pensar é coisa para soldado. Em Mercenaries, você deve cultivar aliados entre as facções rivais e usar a jogabilidade livre para ganhar dinheiro na guerra

JENNIFER MUI
Origem: Inglaterra
Línguas: Inglês e chinês
Está na ExOps há sete anos. É furtiva e ótima para se aproximar dos inimigos sem chamar a atenção.

Se você se relacionar bem com todos os lados, a guerra pode se tornar um negócio muito lucrativo

MERCENARIES

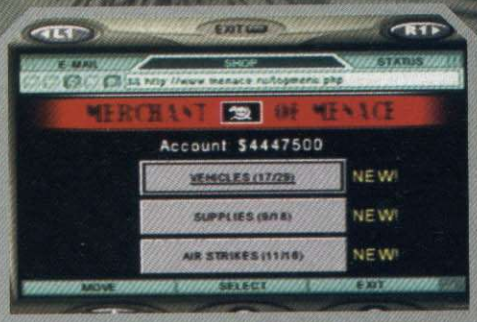
DISTRIBUIDORA: EA Games
PRODUTORA: Pandemic Studios
GÊNERO: Ação
JOGADORES: 1 a 8
PLATAFORMA: PS2

AVALIAÇÃO TÉCNICA
GRÁFICO: 8
CONTROLE: 9
ÁUDIO: 8
REPLAY: 9,5
ACABAMENTO: 7,5

INFORMAÇÕES AVANÇADAS
DURAÇÃO: 10 a 15 horas (jogo normal); 20 a 30 horas (todos os segredos e chefes)
SEGREDO: 110 plantas de prédios, 110 tesouros, 21 monumentos, 56 pontos de transmissão
CURVA DE APRENDIZAGEM: Média. Relacionamentos complexos entre grupos

NOTA 9,0 Excelente

es



As armas que você não ganhar ou roubar, compre na "Lojinha". Basta ter dinheiro

Imagine uma cidade livre para exploração, como as da série *GTA*. Agora troque a cidade por um campo de batalha e os transeuntes por soldados armados até os dentes. O resultado é caos total, exatamente o estado em que a Coréia do Norte está no game. Após um golpe organizado pelo general Song e seus comparsas, o país foi totalmente sitiado e é você, no papel de um dos três mercenários disponíveis no jogo, quem deve perseguir 52 membros-chave das facções de Song para desmantelá-las.

Como na simbologia usada pelo governo americano durante a guerra do Iraque, cada foragido é representado por uma carta de baralho e seus quatro grupos são divididos em naipes (ouros, copas, paus e espadas). Cada carta oferece uma dificuldade e um prêmio em dinheiro, que você pode usar para comprar equipamentos. A mais valiosa, o Ás de Espadas, é o próprio general Song, o maior inimigo do game.

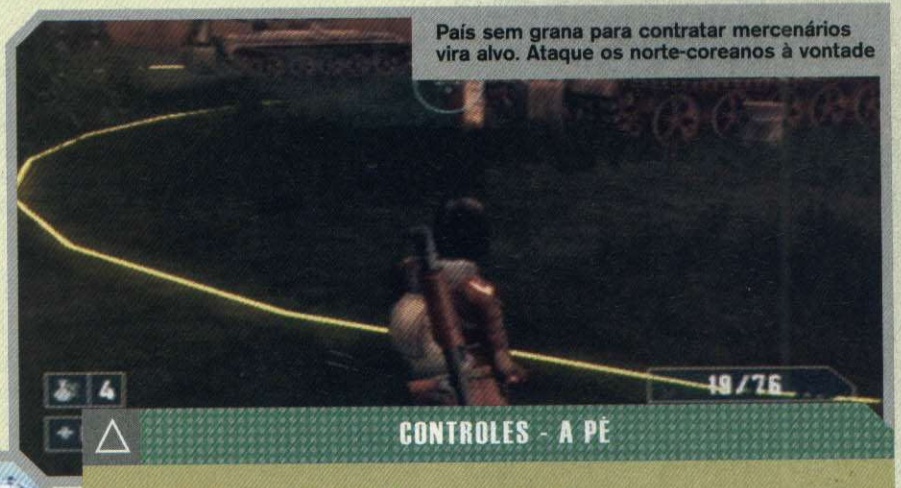
Para alcançar seus objetivos, é preciso estabelecer contratos com facções espalhadas pelo jogo, que tentam intervir na guerra. Contratos não faltam. São 47 missões principais, que liberam informações sobre a localização dos foragidos, além da própria captura dos criminosos de guerra e de diversas minimissões extras. Tudo para que você acumule uma boa grana. Os contratos envolvem desde acabar com a linha de tiro do inimigo de certa facção até escoltar oficiais e jornalistas. Além da captura dos foragidos, é claro.

São cinco facções: Coréia do Norte, Coréia do Sul, Máfia Russa, China e Aliados. Fora a Coréia do Norte, que é o inimigo declarado, você deve gerenciar seu relacionamento com os outros quatro poderes por trás da guerra, para poder cumprir todos os contratos. E isso não é fácil. Freqüentemente, missões da máfia russa podem prejudicar seu relacionamento com os aliados, ou contratos dos sul-coreanos podem deixá-lo em situação delicada com os chineses. Ajudar grupos em batalha aumenta o moral com as facções, mas eliminar parceiros ou civis pode prejudicá-lo muito.

Acompanhe o detonado a seguir e aprenda a ganhar dinheiro sem atrair a ira de nenhuma potência mundial.

PARA CUMPRIR CONTRATOS

- Contratos para captura dos Ases só são liberados depois que se acumula informações suficientes em outras missões. Se você quiser capturar todas as cartas, porém, só aceite o contrato para o Ás por último, caso contrário você não poderá mais capturar nenhuma carta do mesmo naipe;
- Veículos da facção inimiga funcionam como disfarces. Use-os para entrar em locais restritos;
- Você só pode carregar duas armas por vez. Analise a missão e escolha armas adequadas;
- Ao assumir o controle de um carro, você pode chamar seus aliados – basta buzinar. Ao usá-la, porém, você perde o disfarce;
- As minimissões extras podem ser localizadas no mapa do game pelo símbolo $. É preciso cumpri-las antes que o tempo se esgote e recordes garantem grana extra. Por isso, faça tempos altos no começo (pare perto da linha final e só passe quando o tempo estiver se esgotando), assim você pode cumprir a mesma missão várias vezes batendo o recorde;
- Tudo que for norte-coreano rende grana extra se for destruído. Mas tome cuidado para não atingir os equipamentos e construções das facções amigas, ou você perderá status;
- Explore o cenário e corte caminho por montanhas para poupar tempo. Em algumas missões, isso será fundamental;
- Matar civis o faz perder pontos com todas as facções do jogo. Atenção na mira;
- Capture os foragidos vivos para receber a recompensa total. A grana é necessária;
- No mapa, os objetivos principais ficam sempre na cor amarela, enquanto os bônus são marcados com a cor verde.



País sem grana para contratar mercenários vira alvo. Ataque os norte-coreanos à vontade

CONTROLES - A PÉ

Movimentação: analógico esquerdo
Mira: analógico direito
Atirar: R1
Mudar arma: R2
Binóculos / Mira telescópica: R3 (aperte o analógico direito)
Granada: L1
Tipo de granada: L2
Agachar: L3 (aperte o analógico esquerdo)
Itens / suporte: ↑ ou ↓
Pular: ●
Recarregar: ✖
Coronhada: ■
Ação: ▲
Submeter (algemar): ■, ▲
Computador pessoal (PDA): SELECT
Pausa e opções: START
Loja dos mercenários: →
Bandeiras de identificação do soldado: ←

△ MISSÕES ADICIONAIS

Além dos contratos deste guia, há as minimissões extras (marcadas com um $ no mapa do game) e a captura das cartas numéricas comuns. Se quiser capturar as cartas numéricas antes de cumprir as missões, confira os mapas das páginas 47 e 49.

ROTEIRO

INTRODUÇÃO

O jogo começa com seu personagem em um avião rumo à zona de conflito. Vá aos marcadores amarelos, que sempre indicam a ação disponível, e apanhe seus equipamentos. Após pegar todos os itens, acione a alavanca e entre no carro. Seu destino é o QG dos aliados, marcado com um símbolo amarelo no mapa do game. Acabe com a resistência na estrada e aproveite para pegar uma nova arma. No destino, você receberá seu primeiro contrato.

ANTE UP (ALIADOS)

OBJETIVO: capturar o Dois de Paus. Destruir a artilharia

Localize o Dois de Paus pelo símbolo amarelo no mapa. Mate todos os inimigos próximos a ele; em seguida, aproxime-se e dê uma coronhada no foragido para deixá-lo tonto, seguida do botão de ação para algemá-lo. Nesse momento, você recebe a opção de solicitar a remoção do inimigo. Certifique-se de que a área está limpa e solicite a remoção com a opção Call in an extraction, do menu de suporte. Use o botão de tiro para acender um sinalizador e, em segundos, um helicóptero aparecerá para remover o fugitivo, mas faça isso em uma área limpa, ou a aeronave não conseguirá pousar. Coloque o foragido no helicóptero para completar a primeira parte do contrato. Para destruir a artilharia, use o menu de suporte e selecione o item Surgical Strike. Mantenha o botão de tiro apertado até centralizar a mira e solte-o. Os bombardeiros devem chegar e detonar a artilharia. Retorne ao quartel-general o mais rápido que puder.

STEM THE TIDE (SUL-COREANOS)

OBJETIVO: defender o quartel sul-coreano
O QUE LIBERA: localização do Cinco de Paus

Defenda os arredores do QG sul-coreano (SK) com a ajuda dos soldados locais. Aproveite as metralhadoras nas barricadas para destruir os inimigos e não deixe seus parceiros morrerem. Depois de proteger os quatro pontos diferentes, mantenha os inimigos afastados até que o helicóptero com reforços chegue.

FOOTHOLD (MÁFIA RUSSA)

OBJETIVO: roubar o transporte norte-coreano
BÔNUS: destruir as metralhadoras
O QUE LIBERA: localização do Quatro de Paus

Vá para o ponto do mapa indicado pela bandeira preta (máfia russa), para aceitar este contrato. Após aceitá-lo, surgem dois sinais no seu mapa. O amarelo é o objetivo principal e o verde é o bônus. Elimine as metralhadoras para garantir uma grana extra, depois encontre o transporte e leve-o até a garagem da máfia.

△ CONTROLES - VEÍCULO

Movimentação: analógico esquerdo
Mira / câmera*: analógico direito
Atirar / Freio de mão*: R1
Mudar arma: R2
Freio e marcha a ré* / Aterrissar:** ■
Decolar:** ✕
Sair do veículo com o passageiro: ▲
Sair do veículo sem o passageiro: L1
Fazer o passageiro sair do veículo: L2
Buzinar: ●

* Comandos para o carro
** Comandos para o helicóptero

CHRIS JACOBS

Origem: EUA
Línguas: Inglês e coreano
Filho de uma intérprete coreana e oficial da ExOps há cinco anos. É o mercenário mais forte e pode suportar melhor as dores das feridas.

- BLUEPRINTS
- NATIONAL TREASURES
- MONUMENTS
- LISTENING POSTS
- Cartas numeradas de Copas
- Cartas numeradas de Espadas

PEST CONTROL (CHINESES)

OBJETIVO: destruir o posto avançado da Coréia do Norte no Museu das Crianças
BÔNUS: destruir os quatro quartéis
O QUE LIBERA: localização do Três de Paus

Entre no tanque blindado (89 APC) que está na frente do quartel chinês e siga a indicação no mapa. Atropele a resistência pelo caminho e aproveite para pegar as munições, enquanto segue rumo ao museu. Use o tanque para destruir os quartéis e conquistar o bônus, mas tome cuidado, pois a área está cercada por inimigos com lança-foguetes ao redor. Ative o menu de suporte e selecione o item Artillery Strike. Jogue o sinalizador próximo à entrada do museu e assista ao bombardeio.

OUT OF THE WOODWORK (ALIADOS)

OBJETIVO: destruir túneis subterrâneos
O QUE LIBERA: localização do Dez de Paus

Chegue ao primeiro túnel sem chamar a atenção e use o Surgical Strike para acabar com ele. Caminhe para os outros dois túneis que estão juntos e, se possível, leve o lança-foguetes (RPG) para auxiliar na destruição. Como neste ponto você só deve ter mais um Surgical Strike disponível, aponte o mesmo para o meio dos dois túneis para detonar ambos com uma só bomba.

A PROPER FUNCITION OF GOVERNMENT (SUL-COREANOS)

OBJETIVO: localizar o agente e levá-lo ao quartel-general sul-coreano
O QUE LIBERA: localização do Seis de Paus

Entre no carro fornecido pelos sul-coreanos para conseguir entrar na área chinesa disfarçado. Há três localizações possíveis para o agente, todas ao redor do aeroporto de Pyongyang, que aparecem uma de cada vez no mapa. Encontre o agente e leve-o de volta ao quartel sul-coreano.

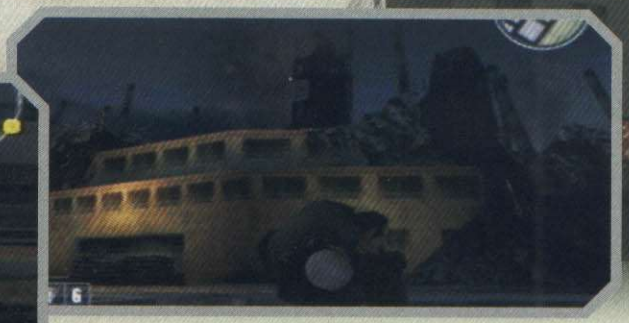
DICA IMPORTANTE

Não toque a buzina nem atire em hipótese alguma. Se for preciso eliminar algum inimigo, use a técnica de submissão para não fazer barulho.

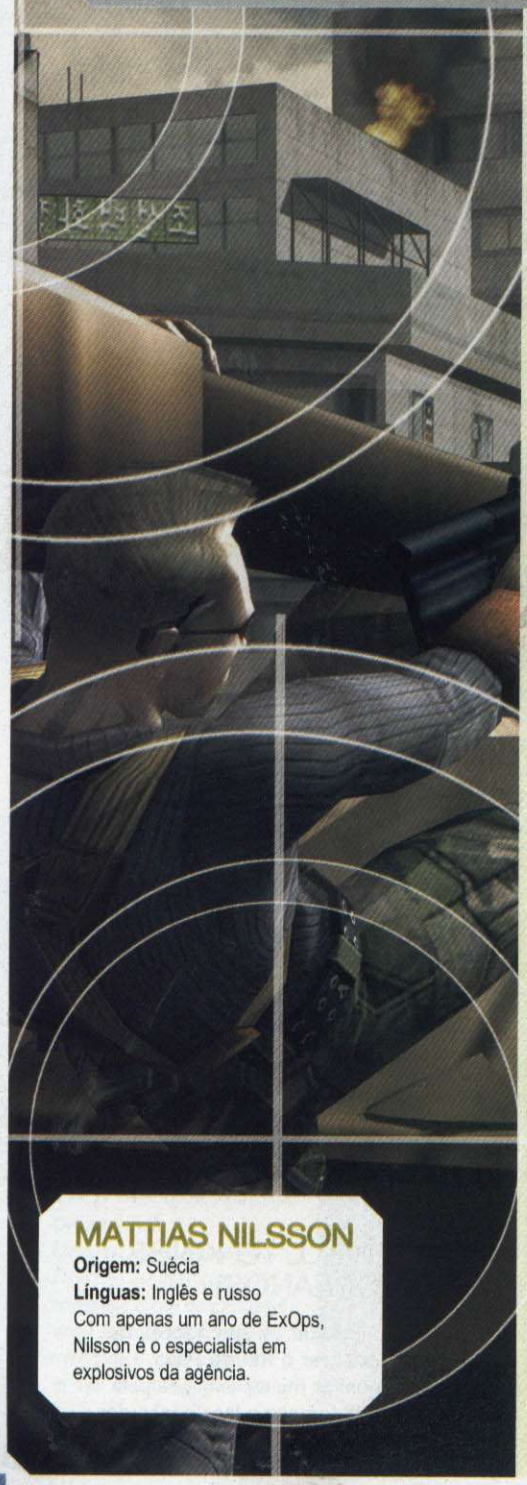
A FAREWELL TO KINGS (SUL-COREANOS)

OBJETIVO: destruir os lançadores de mísseis e localizar o Rei de Paus

Hora de encontrar muitos inimigos pela frente. O mapa fornece a localização dos



mísseis e cabe a você destruí-los. Use o tanque de guerra que está desocupado e detone-os. Se o seu mapa ficar preto, é sinal de que o seu contato com o satélite foi bloqueado. Procure por um Jammer na área (é o ponto vermelho no radar) e mande um míssil nele para que tudo volte ao normal. Tome cuidado com os guardas desses veículos, pois eles são muitos e estão sempre armados com lança-foguetes. Após se livrar dos mísseis, é hora de capturar o Rei de Paus. Ele está no telhado de uma construção, mas nem adianta pedir reforço aéreo, pois é impossível atingi-lo desta maneira. Pegue um dos helicópteros em frente à construção e vá capturá-lo pessoalmente no telhado.



MATTIAS NILSSON
Origem: Suécia
Línguas: Inglês e russo
Com apenas um ano de ExOps, Nilsson é o especialista em explosivos da agência.

GIMME MY MONEY (MÁFIA RUSSA)

OBJETIVO: retirar a carga marcada, entregá-la no depósito da máfia russa e devolver o helicóptero
BÔNUS: matar o oficial chinês
O QUE LIBERA: localização do Sete de Paus

Entre no helicóptero e vá ao local indicado no mapa. Pressione ↓ para fazer com que a manivela desça e pegue a carga. Fique atento aos inimigos, principalmente os que estão em cima dos prédios. Aproveite para matar o oficial chinês caso queira o bônus. Assim que conseguir pegar a carga, leve-a para o armazém e devolva o helicóptero em frente à garagem russa.

BAIT AND SWITCH (MÁFIA RUSSA)

OBJETIVO: localizar o Valete de Paus
BÔNUS: recuperar o caminhão de mísseis RA-7

Assim que você entrar no caminhão, muitos russos entrarão na caçamba. Siga rumo ao Valete de Paus, mas tome cuidado, pois a vigilância é grande. Para evitar problemas, a melhor estratégia é disfarçar-se de norte-coreano. Leve consigo um lança-foguetes para destruir os tanques. Assim que detonar os três, os russos levarão o caminhão de mísseis RA-7 embora. Localize o Valete próximo aos trens, mate todos que estiverem por perto e capture o infeliz.

NO ONE WILL EVER KNOW (CHINESES)

OBJETIVO: matar três oficiais russos e se apresentar ao oficial chinês nas docas
BÔNUS: sair sem ser descoberto pela máfia
O QUE LIBERA: localização do Oito de Paus

Em frente ao quartel há uma caixa com o Sniper Rifle. Pegue-o. Ele é ótimo para acertar alvos a distância sem chamar a atenção. Encontre os oficiais russos, sempre tentando se manter escondido e use o botão R3 para acionar a mira telescópica e atingi-los a distância. O rifle é uma arma lenta, portanto, procure dar tiros certeiros na cabeça dos inimigos para não chamar a atenção. Após matar os três russos, localize o oficial chinês.

UNDER NEW MANAGEMENT (CHINESES)

OBJETIVO: eliminar as forças especializadas da Coréia do Norte e encontrar a Dama de Paus
O QUE LIBERA: localização do Nove de Paus

Siga rapidamente para o porto de Nampo. Você precisa eliminar as forças especializadas que dominaram o porto, atrapalhando os planos dos chineses. Elimine os seis homens e siga em perseguição à Dama de Paus. Tome cuidado com o tanque que se encontra próximo ao objetivo. Destrua todos os soldados que aparecerem por lá e conclua a captura com perfeição.

♣ ÁS DE PAUS

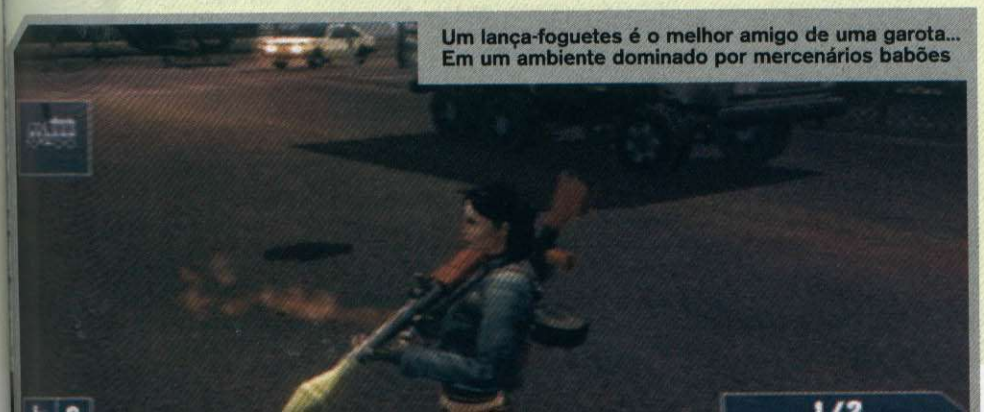
♣ BRINGING DOWN THE HOUSE (ALIADOS)

OBJETIVO: destruir os Jammers da

Coréia do Norte e encontrar o Ás de Paus
BÔNUS: limpar a pista de aterrissagem (LZ) para os aliados
Esta missão é realizada em uma ilha para a qual os aliados o levam. Antes de encontrar o ás, você precisa primeiro restabelecer o sinal do satélite, acabando com os dois Jammers que estão na ilha. Todos eles contam com uma forte defesa, incluindo homens com lança-foguetes. Priorize a destruição dos Jammers usando granadas, C4 e RPGs, já que sem sinal é impossível chamar reforços. A pista de aterrissagem é vigiada por seis homens. Mate-os para que o helicóptero aliado possa pousar. Agora que o ás pode ser localizado, siga até a torre de som e chame um Bunker Buster Bomb. Assim que o foragido sair da torre, capture-o e chame uma bateria antiaérea para cuidar dos helicópteros que aparecerem. Quando a área estiver limpa, chame o helicóptero de remoção.

♣ PLAYING THE ODDS (MÁFIA RUSSA)

OBJETIVO: destruir as forças sul-coreanas
BÔNUS: subornar o oficial chinês
O QUE LIBERA: localização do Quatro de Ouros
Contrato simples. Basta destruir as forças sul-coreanas indicadas. Localize-as pelo mapa e mande bala. O problema é que isso fará o seu prestígio despencar junto às forças da facção atacada. Portanto, assim que completar esta missão, parta rumo à Coréia do Sul e tente recuperar seu status com eles. Um oficial chinês está marcado em verde no mapa. Para ganhar o bônus do contrato, você deve suborná-lo (libera a informação sobre a localização do Quatro de Ouros).


Um lança-foguetes é o melhor amigo de uma garota... Em um ambiente dominado por mercenários babões

♣ A HOT TIME IN NAMPO (SUL-COREANOS)

OBJETIVO: destruir os três depósitos de combustível e os dez carros de transporte de combustível
BÔNUS: completar os objetivos antes de os reforços chineses chegarem (dez minutos)
O QUE LIBERA: localização do Três de Ouros

Sabotagem é uma arte: não banque o Rambo e faça o serviço em silêncio

Velocidade é tudo neste contrato e conseguir terminar a missão antes de os reforços chegarem não só é rentável, como também é muito importante para que você não perca sua vida. Destrua os caminhões primeiro, pois se você demorar para atingi-los, eles vão sair do depósito e será preciso correr atrás deles. Detone os depósitos na seqüência.

♣ ESCORT SERVICE (CHINESES)

OBJETIVO: encontrar e escoltar o escritor chinês
O QUE LIBERA: localização do Dois de Ouros
Missão rápida. Localize e retire o chinês da zona de conflito. Pilote com cuidado, pois, se o carro explodir, o escritor morre e a missão já era.

♣ FIRST PRINCIPLES (SUL-COREANOS)

OBJETIVO: localizar a aeronave e o piloto soterrado. Acabar com o que resta da aeronave e levar o piloto, com vida, para Inchon
O QUE LIBERA: localização do Cinco de Ouros
A região onde a aeronave caiu está cheia de inimigos, pois os norte-coreanos estão à caça do piloto soterrado. Abuse das granadas e do lança-foguetes para destruir os carros que estiverem por ali, porém não se esqueça de deixar um carro inteiro, pois você vai precisar dele na seqüência.
Após destruir os destroços da aeronave, seu objetivo é atualizado, pois o piloto foi capturado. Você deve resgatá-lo antes que ele seja levado para a base norte-coreana. Pegue um carro leve, de preferência um jipe, e corte caminho pelas montanhas. Não abuse dos tiros quando chegar ao veículo inimigo. Use uma arma leve e mire sempre no motorista, para não ferir o piloto sul-coreano. Após concluir o resgate, é só colocar o piloto no carro e correr para Inchon.

♣ EMBEDDED (ALIADOS)

OBJETIVO: apanhar o jornalista e levá-lo para filmar os pontos que ele precisar, no prazo e sem que ele morra
BÔNUS: faça tudo com tempo sobrando
O QUE LIBERA: Oito de Ouros
Estude bem o mapa para definir a melhor rota, antes de começar a correr feito um louco. Pegue o jornalista e prepare-se, pois você vai encontrar muita resistência pelo caminho. Tente passar sem descer do carro em nenhum momento, para não colocar o jornalista na linha de fogo. No final, leve-o ao posto avançado dos aliados.

♣ PERSUASION (CHINESES)

OBJETIVO: proteger os oficiais chineses
BÔNUS: não deixar nenhum oficial morrer
O QUE LIBERA: Sete de Ouros
Os sul-coreanos pretendem tomar a Propaganda Village. Proteja todos os oficiais chineses que se encontram lá. Para dar conta de todos os sul-coreanos, use uma arma rápida. Evite destruir carros e equipamentos da Coréia do Sul, para não abalar muito sua reputação com a facção.

♣ OMERTA (MÁFIA RUSSA)

OBJETIVO: eliminar o oficial aliado e o sul-coreano, o prisioneiro norte-coreano e destruir o tanque chinês
BÔNUS: cumprir as metas sem chamar a atenção, para não prejudicar o chefe da máfia
O QUE LIBERA: Seis de Ouros
Use o rifle com mira telescópica para cumprir esta missão a distância, sem chamar muita atenção. Caso você não o tenha, compre no mercado dos mercenários (select). É muito importante que você cumpra todas as tarefas o mais rápido possível, pois, se um dos alvos escapar, o contrato é cancelado.

♣ MASTER OF NONE (SUL-COREANOS)

OBJETIVO: destruir a artilharia norte-coreana antes que 25 mil civis morram. Capturar o Valete de Ouros
O QUE LIBERA: Dez de Ouros
Destruir toda a artilharia não é uma tarefa fácil. Além de ser muito rápido, você precisa combinar de forma correta o uso de granadas, foguetes e, principalmente, os reforços de artilharia. Só os peça quando estiver próximo à unidade de artilharia inimiga mais alta. Após eliminar todos os grupos iniciais, aparecerá outro mais no alto. Elimine o Jammer atrás da torre para liberar o sinal do satélite e, em seguida, chame por reforços. Com a torre no chão, basta correr para capturar o Valete e solicitar a remoção.

♣ DOWNED BIRD IN ENEMY NEST (ALIADOS)

OBJETIVO: localizar o helicóptero aliado abatido, remover os sobreviventes antes que as forças norte-coreanas cheguem e levá-los ao QG dos aliados
BÔNUS: destruir as unidades antiaéreas
O QUE LIBERA: Nove de Ouros
Suba com o jipe até o local onde o helicóptero foi abatido, pois o tempo é curto. Destrua a artilharia e os soldados, depois peça para que os sobreviventes o sigam. Entre com eles no carro e fuja o mais depressa possível rumo ao quartel-general dos aliados.

♣ KNOCK KNOCK (CHINESES)

OBJETIVO: destruir a artilharia e localizar o Rei de Ouros
A região é fortemente armada, por isso, na hora de atacar a artilharia, abuse dos veículos para poupar energia. O Rei de Ouros aparece para ser capturado.

♣ IT'S WHO YOU KNOW (MÁFIA RUSSA)

OBJETIVO: fazer contato com o jornalista, depois localizar e capturar a Dama de Ouros

BÔNUS: eliminar o jornalista depois que ele não tiver mais utilidade
Um jornalista diz ter informações sobre a Dama de Ouros. Tome cuidado para não matá-lo, já que ele está no meio dos inimigos. Ao pegá-lo, ele indicará um caminho rumo à Dama de ouros. Ao passar pelo último ponto, em Downtown Pyongyang, dirija o veículo em direção à água e salte antes, fazendo com que o carro afunde com o jornalista dentro e você receba o bônus. Capture a Dama de Ouros.

ÁS DE OUROS

GUNS OF KIRIA DO (ALIADOS)

OBJETIVO: destruir a Type 07 Supergun, encontrar e capturar o Ás de Ouros
Além dos inimigos, você deve tomar cuidado com a área radioativa. Pegue um tanque para atravessá-la e prossiga atirando e atropelando quem vier pela frente. Assim que sair da área, livre-se do veículo e siga rumo à perigosa Type 07 Supergun. Para destruí-la, é preciso usar o protótipo da mesma, sinalizado no mapa. Dois tiros são suficientes. Após destruir a arma, desça e capture o Ás.

REPO MAN (SUL-COREANOS)

OBJETIVO: interromper a inspeção da máfia no KIFV, depois recuperar ou destruir o veículo
O QUE LIBERA: Três de Copas
A dica aqui é invadir o mais rápido possível a área da máfia. Localize o KIFV, entre no veículo e saia de lá imediatamente. Destruí-lo ou devolvê-lo não faz diferença. Só não o detone na região da máfia, para não perder credibilidade com os russos.

CLEAR CHANNEL (SUL-COREANOS)

OBJETIVO: destruir as barreiras chinesas
O QUE LIBERA: Seis de Copas
Esta missão é fácil e rápida. A dica é abusar das granadas para não ter que chegar muito perto das barreiras.

MANIPULATE THE DATA (CHINESES)

OBJETIVO: carregar os códigos requisitados e trazê-los de volta ao QG
O QUE LIBERA: Quatro de Copas
Roube um carro sul-coreano para invadir a área restrita onde estão os computadores com o código. Subjugue os soldados perto do computador, faça o download e saia rapidamente usando o mesmo carro.

EXIT STRATEGY (CHINESES)

OBJETIVO: destruir o centro de comando sul-coreano
BÔNUS: destruir os dois pontos verdes
O QUE LIBERA: Cinco de Copas
Chame ajuda de bombardeiros para acabar rápido com os prédios. Usar explosivos C4 também resolve o problema. Cuidado com os tanques APC que patrulham a região.

INSPECT AND VERIFY (ALIADOS)

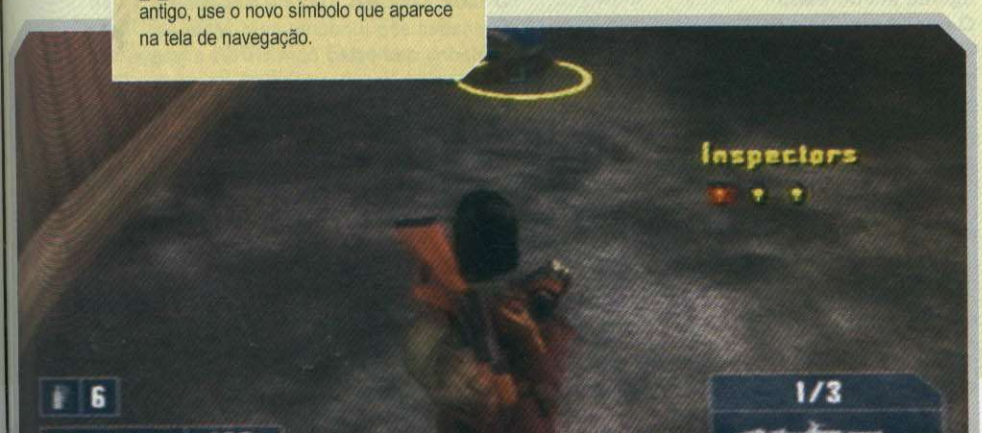
OBJETIVO: escoltar os inspetores pelos pontos marcados no mapa e retornar com ao menos um inspetor vivo
BÔNUS: retornar com todos os inspetores vivos
O QUE LIBERA: Oito de Copas
Pegue os quatro inspetores e leve-os aos pontos indicados. Eles precisam verificar se o General Song usou os reatores da região para fabricar armas nucleares. A melhor maneira de transportar os inspetores, infelizmente, é usar o M3 ATC. Mantenha-se próximo aos caras principalmente no primeiro ponto, onde a vigilância é pesada.

THE ACID QUEEN (SUL-COREANOS)

OBJETIVO: destruir o prédio de armas químicas e localizar a Rainha de Copas
BÔNUS: destruir todos os SAMs
A região é muito bem protegida. Chame os bombardeiros assim que chegar perto do prédio. Quando ele estiver no chão, a Rainha

IMPORTANTE

A partir deste ponto, surge um novo mapa. Para alternar entre ele e o antigo, use o novo símbolo que aparece na tela de navegação.



CÓDIGOS DE MERCENÁRIO

Honra é coisa para soldados. Confira os códigos a seguir e trapaceie na cara dura:

Itens e roupas
Habilite todos os itens da loja:
↓, ↓, ↓, ↓, ↑, ←, →, →
Roupa de Bufford**:
←, ←, →, →, ↑, ↓, ↓, ↓
Roupa de doutor*: ←, ←, →, →, ↓, ↑, ↓, ↓
Ganhe $1.000.000: →, ↓, ←, ↑, ↑, ←, ↓, →
Munição infinita:
→, ←, →, →, ←, →, ←, ←
Imortalidade: ↑, ↓, ↑, ↓, ←, →, ←, →

Personagens
Han Solo*: ←, ←, →, →, ↑, ↓, ↑, ↑
Doutor*: ←, ←, →, →, ↓, ↑, ↓, ↓
Ás de Ouro*: ←, ←, →, →, ↓, ↓, ↑, ↑,
Josef**: ←, ←, →, →, ↓, ↑, ↑, ↑
Agente norte-coreano**:
←, ←, →, →, ↓, ↓, ↓, ↑
Indiana Jones*: ←, ←, →, →, ↑, ↑, ↓, ↓
Mafia Heavy**: ←, ←, →, →, ↓, ↑, ↓, ↑
Peng**: ←, ←, →, →, ↑, ↓, ↓, →
Prisioneiro*: ←, ←, →, →, ↓, ↓, ↓, ↓

* Só funciona após todos os itens serem coletados
** Só funciona depois que o jogo é terminado

de Copas aparece. Certifique-se de que a região esteja limpa antes de solicitar a remoção do foragido.

NEIGHBORHOOD (MÁFIA RUSSA)

OBJETIVO: destruir os esconderijos sul-coreanos
O QUE LIBERA: Dois de Copas
Quanto mais rápido você chegar para destruir os esconderijos, menor será a resistência encontrada. A arma RPG é ótima para esta missão. Compre-a no mercado dos mercenários; se ainda não a tiver.

REACTOR RETRIEVAL (ALIADOS)

OBJETIVO: localizar, salvar e escoltar os inspetores até os aliados
BÔNUS: trazer todos os inspetores vivos
O QUE LIBERA: Dez de Copas
Salvar os três inspetores é uma missão complicada, já que, ao menor sinal de tiroteio, eles começam a correr feito doidos e se tornam alvos fáceis. Mate os soldados rapidamente, depois chame os inspetores para um veículo no qual todos caibam e saia rapidamente antes que os tanques cheguem.

106 MILES TO SINUIJU (MÁFIA RUSSA)

OBJETIVO: apanhar o contrabando da máfia e entregá-lo ao mensageiro próximo às docas
BÔNUS: chegar as docas com o carro esportivo
O QUE LIBERA: Sete de Copas
Pegue o carro, saia em disparada e pegue o contrabando com os contatos. Você não deve encontrar resistência.
O problema é que o mensageiro quer a mercadoria o mais rápido possível. O valor do contrato diminui com o tempo. Se o cronômetro zerar, adeus contrato.

CHAIN REACTION (CHINESES)

OBJETIVO: localizar o Valete de Copas
O QUE LIBERA: Nove de Copas
O Valete está no telhado de um prédio próximo ao reator em Taechon. Use um veículo para se aproximar, de preferência um tanque, para escapar da radiação. Lance bombas para destruir o prédio e capture o Valete.

RAW MATERIALS (MÁFIA RUSSA)

OBJETIVO: destruir o prédio abandonado tomado pelos norte-coreanos, localizar e capturar o Rei de Copas
BÔNUS: destruir os lançadores norte-coreanos AS-8
Destrua o prédio, tomando cuidado com os soldados munidos de RPG e os tanques de guerra. Depois é só capturar o Rei de Copas.

ÁS DE COPAS

GAMBIT (ALIADOS)

OBJETIVO: capturar o Ás de Copas
Encontre o Ás de Copas que está no fundo do complexo. Uma arma rápida é muito bem-vinda neste contrato. O complexo tem um monte de becos onde se escondem soldados. Mantenha sua atenção nos inimigos que estiverem prestes a acertá-lo.

IN AND OUT (SUL-COREANOS)

OBJETIVO: identificar e resgatar o agente sul-coreano
O que libera: Dois de Espadas
Um agente da Coréia do Sul está disfarçado de soldado chinês. Identifique-o e retire-o em segurança para o QG sul-coreano.

BOOM (SUL-COREANOS)

OBJETIVO: destruir o Jammer e a ponte
O QUE LIBERA: Sete de Espadas
Vá para Dandong e destrua o Jammer que está interferindo no sinal. Atravesse a ponte rumo à máfia russa e, assim que sair dela, solicite um Cruiser pelo menu de suporte. A ponte será reduzida a pó.

ESCORT SERVICE (MÁFIA RUSSA)

OBJETIVO: escoltar Josef enquanto ele realiza uma transação
O QUE LIBERA: Quatro de Espadas
Pegue o carro em que Josef está. Assim que você chegar ao local da transação, ele vai sair do carro e entrar no prédio. Neste momento, você descobre uma emboscada norte-coreana. Mate todos que estiverem por perto. Seu objetivo agora é tirar Josef dali com vida e levá-lo de volta ao QG russo.

HUMANITARIAN EFFORTS (ALIADOS)

OBJETIVO: pegar a vacina com o médico aliado e entregá-la no posto indicado
BÔNUS: entregar a vacina sem que nenhuma vítima civil morra
O QUE LIBERA: Oito de Espadas
Você precisa retirar rapidamente a vacina com um médico aliado e levá-la ao posto avançado antes que as vítimas comecem a morrer. Corte caminho pelas montanhas e pise fundo.

TITULAR REGIUS (SUL-COREANOS)

OBJETIVO: capturar o Rei de Espadas
O QUE LIBERA: Dez de Espadas
Granadas são fundamentais. Mate os soldados que estão com RPGs e pegue uma, pois há muitos tanques na região. O Rei está no meio da refinaria. Depois de capturá-lo, certifique-se de que não há nenhum helicóptero ou tanque por perto antes de pedir a remoção.

HOUSEKEEPING (MÁFIA RUSSA)

OBJETIVO: Identificar e eliminar quatro

renegados da máfia
BÔNUS: não matar nenhum soldado leal
O QUE LIBERA: localização do Cinco de Espadas
Vá aos locais demarcados no mapa e identifique o renegado. Cuidado para não meter bala em qualquer um. Aguarde até que o círculo amarelo surja no verdadeiro renegado. Matar inocentes, além de cancelar o bônus, derruba sua reputação junto aos mafiosos.

LOOSE ENDS (MÁFIA RUSSA)

OBJETIVO: localizar Sergei, localizar e capturar o Valete de Espadas
BÔNUS: matar Sergei
Localize Sergei usando o mapa. O Valete de Espadas está próximo e aparece no mapa assim que você cumprir o primeiro objetivo. Há muitos soldados na região, por isso, é bom usar uma metralhadora. A melhor maneira de chegar aos chineses, depois da destruição da ponte, é usar um helicóptero, que você pode roubar ou comprar por meio do Mercado dos Mercenários.

AN EYE FOR AN EYE (CHINESES)

OBJETIVO: defender a artilharia. Ao menos uma deve sobrar inteira
O QUE LIBERA: Três de Espadas
Pegue a arma antiaérea à sua esquerda assim que você sair do QG chinês. Você precisa defender a artilharia por aproximadamente seis minutos. Seu maior problema são os helicópteros que não param de chegar. Mire com a arma antiaérea e você não terá maiores problemas.

CHOKEPOINT (CHINESES)

OBJETIVO: destruir os aviões de carga e a estrutura que esta está acima do navio sul-coreano
O QUE LIBERA:
localização do Seis de Espadas
Assim que sair do QG, você vai encontrar um helicóptero para atravessar rumo à Coréia do Sul. Para destruir os aviões, é necessário muito cuidado, pois existem seis tanques, um em cada ponta, protegendo as aeronaves. Elimine a resistência antes de detonar os aviões, depois siga rumo ao navio e use a bomba de combustível para acabar com a estrutura.

TWO DEGREES OF SEPARATION (CHINESES)

OBJETIVO: localize e faça contato com o líder da comunidade para capturar a Rainha de Copas
O QUE LIBERA: localização do Nove de Espadas
Pegue o helicóptero em frente ao quartel-general chinês e siga rapidamente rumo às proximidades da ponte onde o líder da comunidade está. Não o deixe morrer antes de estabelecer contato. Após obter a localização da Rainha de Copas, capture-a.

ÁS DE ESPADAS

THE ACE OF SPADES (ALIADOS)

OBJETIVO: investigar a prisão, localizar e capturar o Ás de Espadas
O Caminho até o Ás é longo e perigoso. Siga no tanque até a prisão, que é o primeiro ponto assinalado no mapa. Destrua os tanques inimigos e quem cruzar o seu caminho. Ao chegar, observe a conversa com o Presidente Kim, depois saia, pegue novamente o tanque e siga rumo ao Ás. A uma certa altura, uma bomba será acionada, deixando a ponte parcialmente destruída. Pegue um dos jipes disponíveis perto do ponto à sua direita, tome distância e pule para chegar ao outro lado.
Destrua a base de lançamentos. Fique afastado para não ser afetado pelo Jammer e use uma bomba Bunker para colocar a estrutura abaixo. Obtenha as informações do computador central e saia à caça do Ás de Espadas. Matando o infeliz, você ganha 50 milhões de dólares, mas vivo ele vale o dobro. Conclua a missão e aproveite o final do game.

Itens e segredos

Além de cumprir os objetivos, os cenários de Mercenaries trazem vários diagramas (blueprints) e tesouros (national treasures) que podem ser coletados. Colete-os e destrua os postos de escuta (Listen Posts) e monumentos inimigos para obter grana fácil, itens, armas e destravar opções secretas (confira os mapas nas páginas 75 e 77). Veja a seguir o que você pode liberar e como:

Blueprints

Quantidade Coletada	Liberado
5	Rifle com mira telescópica (Sniper Rifle)
15	Munição para a arma Anti-Tank
20	Jogue como um membro da máfia russa**
30	Jogue como um soldado norte-coreano**
40	Munição para a arma protótipo (Prototype)
50	Jogue como uma das cartas de Espadas**
60	Ganhe $ 100.000
70	Ganhe $ 100.000
80	Ganhe $ 250.000
90	Ganhe $ 250.000
110	Jogue como Han Solo (PS2) ou Indiana Jones (Xbox)*

National Treasures

Quantidade Coletada	Liberado
1	Scout chinês
5	Hummer H3
10	Caminhão-tanque chinês
15	Ganhe $ 50.000
20	Jogue como Indiana Jones (PS2) ou Han Solo (Xbox)*
30	Jogue como um médico**
40	Jogue como um prisioneiro**
50	Jogue como o Ás de Ouros**
60	Ganhe $ 100.000
70	Ganhe $ 100.000
80	Ganhe $ 250.000
90	Ganhe $ 250.000
100	Ganhe $ 500.000
110	Jogue como um soldado de elite sul-coreano**

Listen Posts

Quantidade Destruída	Liberado
10	Health supply (energia)
20	Carro de bagagem civil
30	MD - 350 Scout da máfia russa (veículo)
40	Jogue como uma das cartas de Copas**
50	Jogue como um piloto**
55	Ganhe $ 250.000

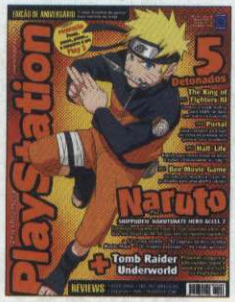
Listen Posts

Quantidade Destruída	Liberado
10	Bateria antiaérea norte-coreana ZSU 57
20	Ganhe $ 250.000

Ninguém entende mais de games do que

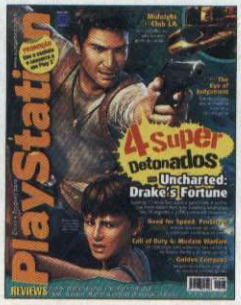
Ed. 110 R$ 6,90

- 4 detonados: Devil May Cry 4 (PS3); Harvey Birdman (PS2); Yu-Gi-Oh! The Beginning of Destiny (PS2); e Burnout Paradise (PS3)
- GTA IV: as revelações do game mais esperado do ano
- Reviews: Turok; The Club...



Ed. 109 R$ 6,90

- 5 detonados: Naruto Shippuden (PS2); The King of Fighters XI (PS2); Portal (PS3); Half-Life (PS3); e Bee Movie Game (PS2)
- Tomb Raider Underworld: primeiras imagens e informações sobre a estréia de Lara Croft no PlayStation 3



Ed. 108 R$ 6,90

- 4 superdetonados: Uncharted: Drake´s Fortune (PS3); Need for Speed: ProStreet (PS3/PS2); Call of Duty 4: Modern Warfare (PS3); Golden Compass (PS2)
- Midnight Club LA (PS3): as novidades do mais luxuoso game de corrida

Ed. 107 R$ 6,90

- 6 detonados: Simpsons the Game (PS2); Assassin´s Creed (PS3); Winning Eleven 2008 (PS2); The Sims 2: Castaway (PS2); e Castlevania: The Dracula X Chronicles (PSP)
- Reviews: Ratchet & Clank Future: Tools of Destruction

Ed. 106 R$ 6,90

- 8 Detonados: Dragon Ball Z - Sparking Meteor; Crisis Core: Final Fantasy VII; Crash of the Titans; Spider-Man: Friend or Foe; Siphon Filter: Dark Mirror; e Jackass: the Game
- Detonados Futebol: FIFA 08 e Winning Eleven 2008

Ed. 105 R$ 6,90

- Edição especial com 50 lançamentos de PS2, 50 lançamentos de PS3 e 13 lançamentos de PSP
- Detonados: Obscure 2; Manhunt 2; e Final Fantasy X
- Reviews: Warhawk; Lair; Stuntman Ignition; Persona 3

Ed. 104 R$ 6,90

- 4 Detonados: The Darkness; Raw Danger; Winning Eleven 2007; e Shadow of Rome
- Heavenly Sword, Metal Gear 4 e Killzone 2: tudo sobre os três jogos do PS3 que prometem fazer o Wii e o X360 tremerem
- Reviews: Ninja Gaiden Sigma

Ed. 103 R$ 6,90

- 4 Detonados: Harry Potter e a Ordem da Fênix; Transformers The Game; Naruto Ultimate Ninja 2; e Odin Sphere
- Jogamos o novo God of War Chains of Olympus: nosso repórter jogou na E3 a próxima aventura de Kratos

Ed. 102 R$ 6,90

- Detonados PS2: Shrek 3; Dawn of Mana; e Silent Hill 4
- Tomb Raider Anniversary (PS2): desvende os enigmas e encontre os itens secretos
- Os primeiros detalhes do Winning Eleven Pro Evolution Soccer 2008

Ed. 101 R$ 6,90

- Detonados: Spider-Man 3 (PS2); The Red Star (PS2); Resistance Fall of Men (PS3); e Driver 76 (PSP)
- PS3 sem limites: compre games na PSNetwork e compartilhe com até cinco amigos sem gastar mais nada

Ed.100 R$ 6,90

- GTA IV (PS3): tudo sobre as novidades do novo GTA. É em Nova York, tem multiplayer...
- Detonados: Naruto Accel (PS2); Medal of Honor: Vanguard (PS2); Shining Force EXA (PS2); e Prince of Persia: Rival Swords (PSP)

Ed. 99 R$ 6,90

- God of War 2 (PS2): primeiro detonado do Brasil. Kratos desce do Olimpo e invade 13 páginas da revista
- Detonados: Ghost Rider (PS2) e The Warriors (PS2/PSP)
- Burnout Dominator (PS2): libere todos os carros do jogo

Ed. 98 R$ 6,90

- Medal of Honor: Vanguard (PS2) e Airborne (PS3)
- Detonados: Rogue Galaxy; Valkyrie Profile 2 Silmeria; e Arthur and The Invisibles
- Karaokê Mania: solte a voz nos melhores jogos de cantoria do PS2

Ed. 97 R$ 6,90

- Winning Eleven Pro Evolution Soccer 2007 (PS2): saiba tudo com nosso detonado e seja o craque dos gramados. Grátis Pôster Calendário duplo
- Detonados: Yakuza 2 (PS2); Metal Gear Solid: Portable OPS (PSP); e God of War (PS2)

Ed. 96 R$ 6,90

- Burnout Dominator: a série de corrida volta ao PS2, PSP e PS3 e atropela tudo
- Detonados: Naruto Uzumaki Chronicles (PS2); Superman Returns (PS2); e GTA Vice City Stories (PSP)
- Reviews: NFS: Carbon (PS3)

Quer ganhar 2 edições da Revista PlayStation? Ligue para 0800 55 76 67 e saiba como

a Editora Europa. Escolha aqui sua edição!

A Revista Oficial do Xbox no Brasil

Ed. 16 R$ 9,90

- Army of Two análisado e detonado
- E mais: Devil May Cry 4; Burnout Paradise; Lego; This is Vegas; Left 4 Dead; Race Driver: GRID; Lost Odyssey...

Ed. 15 R$ 9,90

- Turok: caçador de dinossauros estréia no Xbox 360. Aqui, análise exclusiva do game
- Detonados: Mass Efect e Naruto: Rise of Ninja
- Review do Fifa Street 3

Ed. 14 R$ 9,90

- Exclusivo: Rainbow Six Vegas 2. Ação agora também na luz do dia
- E mais 200 games para 2008
- Assassin's Creed: localização das bandeiras e templários

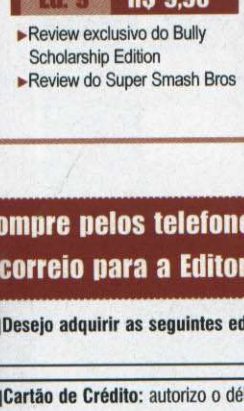
Ed. 13 R$ 9,90

- Mass Effect: sabe onde Judas perdeu as botas? Aqui você vai além... É o maior game do Xbox360
- Prévia exclusiva do Ghostbusters

Ed. 12 R$ 9,90

- Call of Duty 4: entre na batalha do melhor jogo de guerra já feito
- Detonado: Eternal Sonata
- Need for Speed Pro Street: Oo melhor jogo da série?

A revista 100% Nintendo



Ed. 9 R$ 9,90

- Review exclusivo do Bully Scholarship Edition
- Review do Super Smash Bros

Ed. 8 R$ 9,90

- Super Smash Bros. Brawl: as novidades do maior quebra-pau da história da Nintendo

Ed. 7 R$ 9,90

- Caça-Fantasmas: eles estão de volta e prontos para acabar com as assombrações no seu Wii

Ed. 6 R$ 9,90

- Chegou Super Mario Galaxy
- Detonado: Zack & Wiki
- Extras (DS) Zelda: PH

Ed. 5 R$ 9,90

- Agora no Brasil Zelda Phantom Hourglass: aqui review e roteiro completo para DS

Compre pelos telefones 0800 55 76 67 ou (11) 3038-5050. Acesse www.europanet.com.br ou envie este cupom por correio para a Editora Europa: Rua M.M.D.C., 121- 05510-900 - São Paulo - SP ou Fax: (11) 3038-5040 - OFERTA 133

☐ **Desejo adquirir as seguintes edições** (nome da revista e número da edição): _____

Preço Total (adicionar frete*): _____

☐ **Cartão de Crédito:** autorizo o débito de R$ _____ no meu cartão _____ de número: _____ e validade ____/____

☐ **Envio de Cheque(s) via Correios:** envie o(s) cheque(s) cruzado(s) e nominal(is) via Correios à Editora Europa, junto a este cupom

☐ **Depósito Bancário:** faça um depósito no banco Bradesco (conta 221.978-6, agência 0104-0) ou no Itaú (conta 64469-0, agência 0265) e envie o comprovante de depósito, junto a este cupom, para nosso fax: (11) 3038-5040

Nome: _____

Endereço: _____ Nº. _____ Bairro: _____ Compl. _____

CEP: _____ - _____ Estado: _____ Cidade: _____ Tel.: (____) _____ Celular: (____) _____

RG: _____ CPF: _____ E-mail: _____

*Fretes para postagem simples - 1 exemplar = R$ 3,00 / 2 exemplares: R$ 5,40 / 3 exemplares: R$ 6,75 / 4 exemplares: R$ 8,64 / De 5 a 9 exemplares: R$ 12,69. Prazo de entrega

POR LEANDRO RODRIGUES

Pro Evolution Soccer 2008

Winning Eleven evoluiu mesmo para entrar na nova geração do futebol virtual? Descubra agora mesmo

A evolução visual ficou limitada às imagens de divulgação do game

Pro Evolution soccer

DISTRIBUIDORA: Konami
PRODUTORA: Konami
GÊNERO: Esporte
JOGADORES: 1 a 7 (2 online)
PLATAFORMA: PS3

AVALIAÇÃO TÉCNICA
GRÁFICO: 6
CONTROLE: 8
ÁUDIO: 9
REPLAY: 10
ACABAMENTO: 5

NOTA 7,0 Muito bom

LOST, *God of War*, *Spiderwick*, *Fifa Street 3*, *Silent Hill*... Nenhum destes títulos famosos, presentes na edição deste mês da **D&T**, tem chances contra *Winning Eleven*, a maior paixão nacional. A ansiedade da galera é tremenda em relação à estréia da série na nova geração que *Pro Evolution Soccer 2008*, o título americano de *WE*, chegou primeiro aqui na redação e vamos revelar tudo o que você quer saber, mas atenção: o que você vai ler nesta reportagem pode não ser exatamente o que todos esperavam no que diz respeito à qualidade do game.

POUCA COISA MUDOU

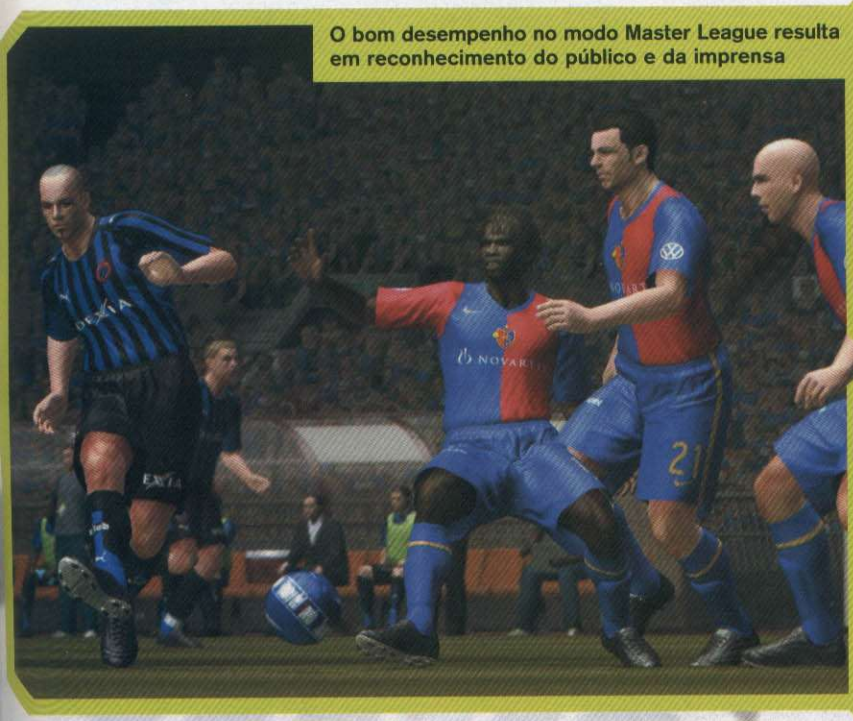
Comparado com a versão 2007, pouca coisa mudou efetivamente nesta versão de *Pro Evolution Soccer*. O visual, por exemplo, quase não mudou em relação aos gramados virtuais de Play 2, pelo contrário, em alguns aspectos rolou uma pequena perda de qualidade técnica.

A torcida, apesar de mais animada e com algumas reações diferentes (agora se levanta quando uma falta é mais dura), continua uma massa completamente uniforme e sem grandes variações de reações.

A modelagem dos jogadores sofreu grandes variações. Enquanto alguns atletas estão perfeitamente retratados, como é o caso de Ronaldinho Gaúcho e Cristiano Ronaldo (o garoto propaganda desta versão). Já em outros, é necessário usar uma grande

Fazer "cera" faz parte da tática do computador contra você. Fique esperto!

Owen é craque da seleção da Inglaterra e destaque em Pro Evolution



O bom desempenho no modo Master League resulta em reconhecimento do público e da imprensa

dose de imaginação para identificar o jogador, como é o caso do Kaká. Mas o aspecto visual que mais deixou a desejar foram as texturas dos gramados. Observando mais atentamente, é possível ver texturas diferentes no mesmo campo, algumas levemente desfocadas, outras que parecem estar em baixa resolução. O descuido fica ainda mais evidente quando a câmera acompanha alguma jogada de bola parada, como em faltas e escanteios. A impressão que passa é que a Konami pensou em criar algum efeito diferente, que não acabou dando certo, já que a mudança ocorre de maneira drástica de um ponto para o outro do tapete verde.

Mas nem tudo é defeito. As animações estão mais bonitas, com comemorações empolgantes e brigas mais reais, mas até nessa hora aparece certo descuido da produtora. Nenhuma destas animações acontece de maneira fluída, a taxa de quadros por segundo cai freqüentemente transformando tudo em um verdadeiro slide.

INTELIGÊNCIA DE NOVA GERAÇÃO

Se no visual o game não evoluiu muito, a Inteligência Artificial está espantosa. Esqueça aquela sua velha tática manjada; depois de duas partidas, o computador vai aprender tudo o que você faz. Ele sempre descobre uma brecha no seu esquema tático, obrigando você a fazer mudanças constantes no seu time.

A coisa fica mais complicada quando você está perdendo um jogo e a posse de bola está com o time adversário. Diferentemente das versões anteriores, agora o computador não vai para o ataque a todo instante, longe disso. Não estranhe se o computador ficar tocando a

CONCORRÊNCIA ESTÁ SE REFORÇANDO

Enquanto a Konami parece se sentir à vontade como dona da melhor série de futebol do mundo, a Electronic Arts está correndo atrás do prejuízo. A franquia *FIFA* fica melhor a cada versão. Confira abaixo por que a hegemonia de Pro Evolution Soccer está muito ameaçada:

- **Visual Next-Gen:** não é de hoje que *FIFA* tem o visual muito acima do seu rival e com *Pro Evolution Soccer 2008* isso ficou ainda mais evidente. Os jogadores reais, os estádios repletos de detalhes, as texturas dos gramados e a animação da torcida de *FIFA 08* simplesmente detonam a concorrência.
- **Modos de Jogo:** a série da Electronic Arts sempre busca suprir sua deficiência na jogabilidade com novos modos de entreter o jogador. A melhor maneira de resumir isso é falando sobre o modo "Be a Pro", em que o jogador controla apenas um jogador durante o campeonato e deve evoluir na carreira. Enquanto isso, a Konami teima em enfeitar a sua já conhecida Master League.
- **Jogabilidade:** mesmo não conseguindo seigualar a sensacional jogabilidade da série *Winning Eleven*, não há como negar que *FIFA* evoluiu muito. Agora a bola não gruda mais no pé do jogador.

FIFA ainda não é o preferido da maioria dos fãs de futebol, mas está correndo atrás do prejuízo e pode acabar virando a partida

A choradeira também está presente em campo. Todo mundo pedindo cartão

É PÊNALTI!

Não sabemos de quem foi a infeliz idéia, mas agora, quando você está controlando o goleiro em uma batida de pênalti, a câmera fica posicionada atrás do goleiro, na posição diagonal. Ficou bonito, mas impossível de ver o gol, o que torna tudo, no mínimo, estranho.

Acha que defender pênalti é difícil? Com esse ângulo então... Impraticável

bola de lado ou tentar fazer algumas firulas no campo de defesa, ele apenas está deixando o tempo correr.

Já na manjada Master, não espere moleza pois logo de cara, nas primeiras partidas da quarta divisão, é possível sentir a melhoria na Inteligência Artificial. Se um time fraco fizer um gol na sua equipe, provavelmente vai se fechar na defesa e enrolar o maior tempo possível.

Outra novidade é uma avaliação de popularidade. Uma nota é designada ao seu time de acordo com o seu desempenho e, com ela, vêm pontos de popularidade. Esses pontos influenciam diretamente no valor de compra e venda dos jogadores. Ser um time popular também torna a sua equipe alvo dos jornalistas, que correm atrás de uma entrevista do seu jogador após uma partida.

Cristiano Ronaldo é a "mascote" de WE 2008. Ligue para ele

Ao pausar o jogo para fazer uma substituição é possível ver a galera do banco de reservas

FAÇA O SEU TIME

Para os usuários que gostam de editar seu time, agora é possível usar a Eye Toy Play do PlayStation 3 para tirar fotos de rostos e uniformes para personalizar sua equipe. O que antes era uma tarefa complexa e chata, que exigia muita dedicação, agora pode ser resolvida em poucos minutos. Infelizmente, o jogo impõe um limite de fotos que podem ser utilizadas nas partidas (cinco rostos e oito uniformes).

No geral, *Pro Evolution Soccer 2008* é uma versão revisada de *Winning Eleven 2007*, que saiu para o PlayStation 2. Apesar de continuar divertido como nenhum outro jogo de futebol, o game peca pela falta de novidade e precisa de uma boa reforma urgente.

JOGUE COM A REDAÇÃO

O modo de edição é um dos grandes destaques da versão 2008 de *Pro Evolution Soccer*. Na próxima edição, vamos ensinar passo a passo como colocar rostos reais nos seus jogadores e fazer uniformes dos seus times. Além disso, vamos detonar todos os segredos desta nova versão, com direito a dicas para a nova Master League. Para completar, vamos montar um time com a nossa redação. Não perca!

BRASILCURSOS.COM.BR

http://www.brasilcursos.com.br

CURSOS DE VÍDEO-GAMES:

→ Manutenção e instalação

→ Manutenção e instalação + curso de DVD's + Esquemáticos de vídeo-games

Todos os cursos oferecem 3 meses de suporte gratuito + atualizações

VENDA DE CONSOLES E ACESSÓRIOS:

PLAY2, XBOX, PSONE, ASSISTÊNCIA TÉCNICA E PEÇAS DE REPOSIÇÃO

Não compre sem antes nos consultar: cobrimos ofertas. Confira nossos preços através de nosso website em http://www.brasilcursos.com.br

Tel: (61) 3202-8792 ou (61) 8433-9594

POR GILSOMAR LIVRAMENTO

Saca só a "arminha" do sujeito. Ela não vem assim de fábrica, você que deve equipá-la

Army of Two

Ação de primeira com combates que exigem cooperação inteligente e precisa entre jogadores

O estúdio de Montreal da EA provou que a empresa não investe só em games comerciais "mais do mesmo", como *Need for Speed* e a lucrativa linha esportiva da EA Sports. *Army of Two* está ai para provar a gigante também está disposta a revolucionar o conceito atual de ação cooperativa. E conseguiu.

AÇÃO EM DOSE DUPLA

Os combates rolam em dupla e, no início, você opta entre controlar Elliot Salem ou Tyson Rios. Um deles é sua responsabilidade e o outro fica a mercê de uma Inteligência Artificial que não é totalmente submissa e, em certos momentos, teima para obedecer as táticas que você definir. O segundo agente pode ser controlado por um amigo com a tela dividida ou online.

Os comandos táticos, inspirados na franquia *SOCOM*, permitem pré-definir ações básicos do seu parceiro, como avançar, buscar proteção ou acompanhá-lo – cada ação possui modo defensivo (ícone azul) ou ofensivo (ícone vermelho).

Um complemento para o sistema tático chama-se Aggro, a grande aposta de *Army of Two*. Trata-se de uma barra que funciona como medidor para mostrar qual personagem está chamando mais atenção dos inimigos. Por meio dela você pode desenvolver várias formas de abordagem nos combates e desencadear várias possibilidades de abordagem dependendo da situação. A função mais básica, por exemplo, é usar o Aggro para focar a atenção adversário em um personagem, enquanto o segundo segue por um caminho alternativo para atacar pelos flancos ou por trás.

INTERAÇÃO PRÁTICA

A movimentação é pesada e realista, por isso foi criado um esquema simplificado para permitir interação de forma intuitiva com os elementos do cenário para buscar

ARMY OF TWO

DISTRIBUIDORA: EA Games
PRODUTORA: EA Montreal
GÊNERO: Tiro/Shooter
JOGADORES: 1 a 2 (até 4 online)
PLATAFORMA: PS3

AVALIAÇÃO TÉCNICA
GRÁFICO: 9,0
CONTROLE: 8,0
ÁUDIO: 8,0
REPLAY: 7,0
ACABAMENTO: 8,0

NOTA 8,5 Excelente

Cansou da sua arma? Troque com o parceiro a qualquer hora

Ação coordenada é o que há de mais devastador em um shooter inteligente

de proteção. Há desde recursos comuns, como atirar às cegas atrás de escombros, até novas funções, como pedir "pézinho" para o parceiro ajudá-lo a escalar um muro e, antes de se expor ao perigo, olhar por cima do muro e atirar com precisão

Por carregar armaduras especiais, a resistência a projéteis de pequeno calibre é alta e você só precisa ficar escondido em segurançapara recuperar energia. Se for alvejado continuamente, a visão do soldado fica turva e surge o comando que permite fingir de morto até se recuperar. Quando o personagem é derrubado, fica incapaz de andar e é preciso ser socorrido, ou socorrer se for o caso, arrastando o ferido para um lugar seguro e fazendo um curativo rápido. O mais legal é que, mesmo enquanto é arrastado, o personagem pode mirar e atirar. É praticamente um milagre que pode ser repetido infinitas vezes, isto é, desde que seu camarada não morra ou que ambos fiquem na mesma condição.

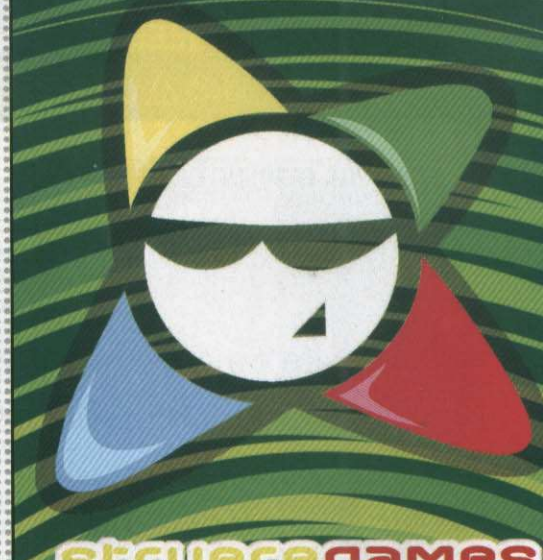
Há outras formas de interação, como cumprimentar seu amigo por uma ação bem executada ou descer a porrada nele por vacilar. Também é possível coordenar disparos simultâneos, ajudar o parceiro a alcançar lugares altos e carregar um escudo para proteger os dois agentes durante tiroteios. Em situações mais extremas é possível usar o Back to Back, habilidade na qual os dois combatentes ficam com as costas apoiadas um com o outro para lidar com ataques multiplos e proteger as retaguardas

CHEIO DE POSSIBILIDADES

Somente o tempo de jogo pode decepcionar (são apenas seis missões), mas a qualidade técnica e o desafio envolvente compensam. No que diz respeito ao desafio, os inimigos não são burros como na maior dos shooters. Eles se organizam em ataques conjuntos ou se espalham para cercá-lo, além de responder às suas ações com força máxima. Como conseqüência, seu lado tático deve ser trabalhado bolando maneiras de contornar a situação e derrubar os safados.

Outro complemento que ajuda a extender a vida útil de *AoT* é a quantidade de objetivos, divididos em principais, secundários e secretos. Quanto mais serviço mostrar, mais dinheiro cai na sua conta. A grana serve para investir em armas (principal, secundária ou especial). Até aí, nada de extraordinário, mas há um detalhe que faz toda a diferença: é possível personalizar cada detalhe das armas para obter o melhor desempenho (aumentar pontos de precisão, poder de fogo, etc) ou massagear o seu ego com customização estética dos equipamentos – dá para deixar as armas foleadas a ouro ou até com uma textura cafona de pele de onça.

O sistema Back to Back protege as retaguardas e, quando bem usado, é praticamente impenetrável



strueregames

Play III

Xbox 360

Nintendo Wii

Play II

Assistência Técnica Especializada

Rua Santa Efigênia 485 box 42

Rua Santa Efigênia 261 loja 51

Centro - São Paulo - SP

Tel.: (11) 3337-7045

strueregames@hotmail.com

www.estruturagames.com.br

POR FABRÍCIO CALLEFFI

NiGHTS into Dreams

Remake de um dos jogos mais aclamados do Sega Saturn. Só para os nostálgicos

Doze anos após o lançamento oficial para o Sega Saturn, *NiGHTS* volta à cena – porém, apenas para o público japonês. A Sonic Team optou por não refazer o game, mas apenas dar um "tapinha" na velha engine e enfeitar tudo com novas texturas. A mudança ficou boa, porém muito abaixo do que o PlayStation 2 pode oferecer – quem quiser comparar pode conferir o jogo original nos extras do DVD.

NiGHTS coloca o jogador na pele de duas crianças aprisionadas no mundo dos sonhos, onde o avatar NiGHTS vai ajudá-las a voltar ao mundo real. Para isso, o ser mágico deve coletar itens e passar através de arcos para libertar as esferas de consciência das crianças no menor tempo possível.

Um dos destaques do game é sua mecânica única e o design de fases simples, mas muito agradável e inventivo. Além de voar pelos cenários, NiGHTS vira peixe, trenó e interage com o ambiente em formas que lembram muito o concorrente da geração passada, *Mario 64* – o que pode entristecer alguns nintendistas que tentam esquecer que Shigeru Myamoto, o pai do Mario, claramente chupou umas idéias daqui.

"RAPIDINHA"

A aventura é bem curta e não demora mais de duas horas para terminar a aventura principal. Isso porque basta conseguir pelo menos um rank C nas fases para habilitar todos os sonhos e seguir em frente na aventura.

Os chefes das fases também têm destaque, não pela sua aparência, mas pela maneira original em que eles devem ser enfrentados. Junte isso às demais características mencionadas para entender o furor que o game ocasionou em seu lançamento e justifica este remake que, sinceramente, deve agradar somente aos saudosos. Porém, se realmente quiser experimentar essa breve porém prazerosa aventura onírica, convença aquele seu priminho a comprar o game e pegue-o emprestado, porque depois de finalizado com todos os extras (cerca de cinco horas de jogo, no máximo), o game não tem absolutamente mais nada a oferecer.

Infelizmente, esta versão só foi lançada no Japão e, até agora, o game não teve seu lançamento confirmado aqui no Ocidente.

Roubaram a flauta do NiGHT. Também, ele vive no mundo dos sonhos

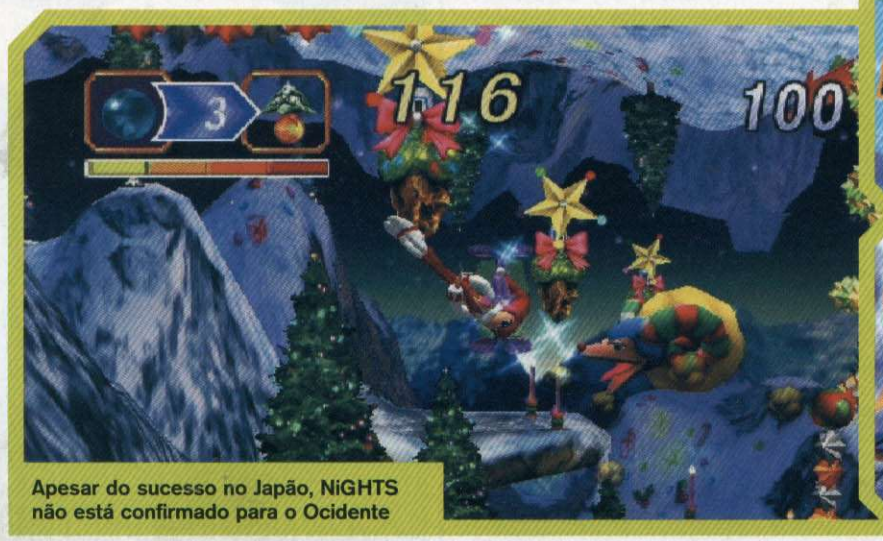
Uma textura nova aqui, outra acolá e mais nada. Fazer remake é fácil

NiGHTS: INTO DREAMS

DISTRIBUIDORA: SEGA
PRODUTORA: Sonic Team
GÊNERO: Aventura
JOGADORES: 1
PLATAFORMA: PS2

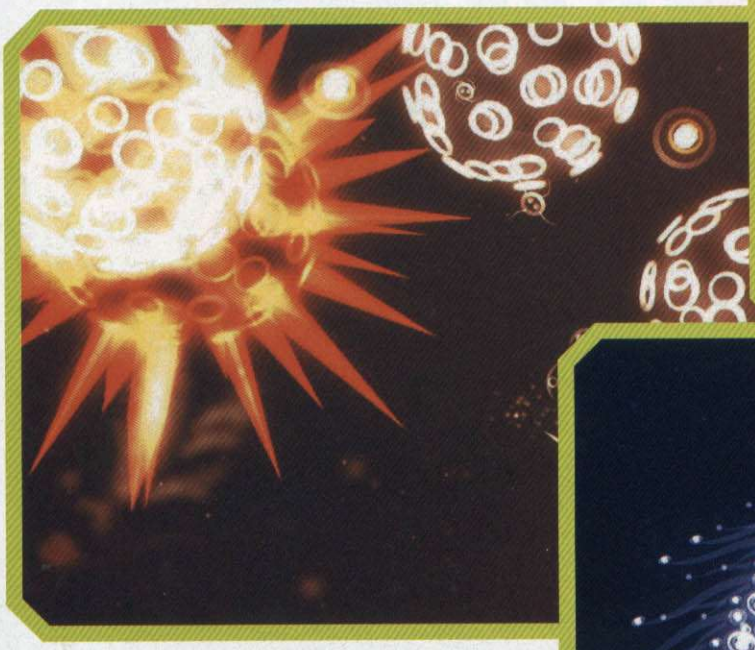
AVALIAÇÃO TÉCNICA
GRÁFICO: 8
CONTROLE: 9
ÁUDIO: 9,5
REPLAY: 7
ACABAMENTO: 8

NOTA 7,0 Muito bom

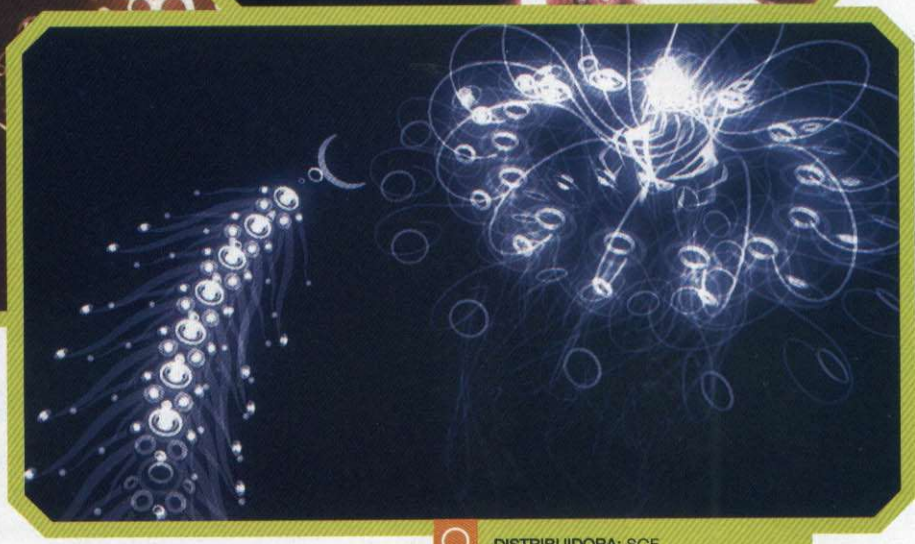


Apesar do sucesso no Japão, NiGHTS não está confirmado para o Ocidente

POR LEANDRO RODRIGUES



Diferente, empolgante e totalmente relaxante, flOw é uma terapia obrigatória



flOw

Economize com a terapia com este game relaxante

A família PlayStation parece que está se entendendo cada vez melhor. Afinal, está ficando comum um jogo lançado originalmente em uma plataforma migrar, de uma hora para a outra, para a plataforma da mesma família. *Flow*, originalmente lançado para PlayStation 3, mudou de casa e agora chegou ao portátil da Sony. Pouca coisa mudou. Que bom! Quem não teve a oportunidade de jogar este game no PS3, não deve perder essa nova chance.

RELAXE...

Em *flOw*, você é um microorganismo e deve enfrentar as duras regras da natureza e sua cadeia alimentar dentro de um mundo aquático. Na forma de um pequeno organismo, você começa na superfície, onde ficam as criaturas menos evoluídas e, ao comer organismos de cor vermelha, você desce um nível de profundidade. Ao comer os azuis, o efeito é contrário. Durante essa aventura, você precisa se alimentar de outros seres de diferentes formatos e características para conseguir evoluir. Com o passar do tempo e depois de muito rango, você começa a crescer. Esse crescimento chega ao ponto de o seu organismo sofrer uma mutação e na cadeia, tornando-se um organismo mais poderoso.

Quanto mais você desce e se aproxima da profundidade desse mundo, mais frenética e difícil se torna a aventura. Os inimigos aumentam de tamanho, a movimentação fica mais complicada e exige muito mais atenção.

SOFRENDO MUTAÇÕES

Para se adaptar ao PSP, *flOw* teve que mudar a maneira de controlar o personagem. Tudo porque, no PS3, o jogo aproveita o sensor de movimento do Sixaxis. Com ele, bastava movimentar o controle na direção desejada e a ação era reproduzida na tela. Aqui, tudo funciona por meio do analógico.,isso tira um pouco do charme inicial de *flOw*, mas não chega a afetar a jogabilidade, ao contrário. Na verdade, no PSP as coisas ficam mais fáceis. Isso se você estiver jogando sozinho, pois nas partidas no modo multiplayer, é comum o jogo dar algumas pequenas engasgadas, que podem colocar todos os seus planos, literalmente, por água abaixo.

VISUAL DE NOVA GERAÇÃO

O visual que no PS3 empolgava, com centenas de partículas na tela, continua presente e mostra que, em alguns casos, essa migração de consoles é possível sem prejudicar a qualidade do jogo. O som continua um espetáculo a parte, causando uma sensação de imersão única. Mas fica um aviso, quem deseja aproveitar tudo isso em sua totalidade precisa jogar com o fone de ouvido. *flOw* é um jogo imperdível e mostra que a migração de jogos da PlayStation Network para o PSP é possível; mais do que isso, é quase uma obrigação.

Aposto que você não consegue nem ao menos identificar quem é o personagem nesta foto

flOw

DISTRIBUIDORA: SCE
PRODUTORA: Thatgamecompany
GÊNERO: Ação
JOGADORES: 1 a 4
PLATAFORMA: PSP

AVALIAÇÃO TÉCNICA
GRÁFICO: 8
CONTROLE: 9
ÁUDIO: 9
REPLAY: 4
ACABAMENTO: 7

NOTA 8,0 Muito bom

POR LEANDRO RODRIGUES

Downstream Panic!

Peixinhos da mesma escola de LocoRoco

Monte dezenas de cenários simples, pinte-os com meia dúzia de cores chapadas, coloque personagens carismáticos e engraçados dentro e complete tudo com musiquinhas grudentas. Eis a fórmula do sucesso. *LocoRoco* e *Patapon* fizeram assim, agora *Downstrem Panic!* segue a linha.

Um bando de peixinhos vivia calmamente em um lago quando um furação os tirou de lá e os aprisionou em bolhas suspensas no ar. Seu objetivo é usar a água, que também está na bolha, para formar um caminho seguro até o lago. História estranha? Esse era o ingrediente que faltava.

Neste jogo, você controla um cursor e não os personagens, em uma ação muito parecida com *Lemmings*. É você quem define o caminho que a água deve tomar, usando os recursos do cenário ou as ferramentas disponíveis. Uma delas permite que você destrua parte do cenário para desviar o percurso da água, em busca do caminho mais seguro. Para melhorar ainda mais a sua segurança, existe também um arpão que permite aos jogadores pesquem e eliminem os predadores marinhos que aparecem durante o percurso.

Usar esses recursos com sabedoria e na hora certa é que determina a solução perfeita para o puzzle. Para ajudar o jogador durante a resolução, os produtores criaram algumas músicas grudentas e divertidas. E nem adianta chorar, depois de se divertir com o jogo você ainda vai sair cantarolando cada uma delas.

DOWNSTREAM PANIC!

DISTRIBUIDORA: Atari
PRODUTORA: Eko Software
GÊNERO: Ação
JOGADORES: 1
PLATAFORMA: PSP

AVALIAÇÃO TÉCNICA
GRÁFICO: 7
CONTROLE: 8
ÁUDIO: 8
REPLAY: 7
ACABAMENTO: 7

NOTA 7,5 Muito bom

Personagens bonitinhos + música grudenta = sucesso garantido

POR LEANDRO RODRIGUES

Jumper

Aproveite seu tempo jogando Paciência no computador e fuja desta bomba

Jumper é um game baseado no filme homônimo, que estreou em março nos cinemas brasileiros. O game conta a história do jovem David Rice que descobre possui o poder de pular no espaço, ou seja, se teletransportar para qualquer lugar, a qualquer momento. Acontece que David percebe que é caçado por uma sociedade secreta chamada Paladins, que tem a missão de eliminar todos os humanos possuidores dessa habilidade.

Apesar da ótima premissa do jogo, tudo não passa de um festival de precipitações. O visual é tosco: é usado um cel-shade horrível que só não fica pior que as animações dos personagens, totalmente travadas.

A jogabildade também é abaixo do esperado. O game é uma sucessão de lutas, uma atrás da outra, porém eliminar os inimigos é um verdadeiro parto, já que os controles são lentos e, conseqüentemente, imprecisos. Para pior, você nunca sabe quando saiu de uma briga e entrou em outra, pois a variedade de inimigos é nula.

O único ponto positivo fica para o som, que, além de contar com a dublagem oficial do filme, ainda conta com a trilha sonora de Chris Tilton, autor da trilha dos jogos *Mercenaries* e *Black*. Mas isso é só um detalhe positivo no meio de um monte de engano. Fuja desta tranqueira de qualquer maneira.

JUMPER

DISTRIBUIDORA: Brash Entertainment
PRODUTORA: Red Tribe
GÊNERO: Ação
JOGADORES: 1
PLATAFORMA: PS2

AVALIAÇÃO TÉCNICA
GRÁFICO: 2
CONTROLE: 3
ÁUDIO: 3
REPLAY: 1
ACABAMENTO: 1,5

NOTA 2,5 Ruim

Além do visual tosco, alguns inimigos batem no ar

www.GameOne.com.br

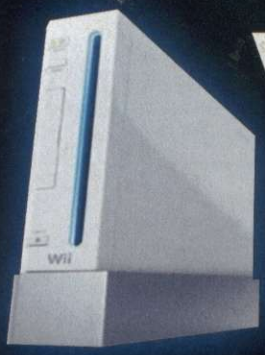
Vídeo Games e Informática

PLAYSTATION 3

XBOX 360

GAME CUBE

PS2



Wii

DS

PSP

Assistência Técnica Especializada:

XBOX 360 Playstation PC

Ate 10x s/ juros* Ate 6x s/ juros*

*Crédito sujeito a aprovação.

Informações ou Encomendas:

(19) 2122-5252

Entregamos para todo Brasil. SEDEX Av. Barão de Itapura, 1647 • Campinas • SP

POR LEANDRO RODRIGUES

Vexx

△ DIRETO DO FUNDO DO BAÚ

Nesta seção, todo mês mostraremos um jogo que poucas pessoas conhecem, indicando que o universo de jogos do PlayStation 2 ainda tem muito a ser explorado.

Esqueça os personagens bonitinhos típicos, pois Vexx é bastante nervoso e quer vingança

Mais um jogo de plataforma, mas com um herói completamente fora dos padrões

○ FICHA

PLATAFORMA: PS2
PRODUTORA: Pandemic Studios
GÊNERO: Ação
JOGADORES: 1
NOTA: 9,0

O PlayStation 2 é o rei dos jogos de plataforma com ambientação 3D. São dezenas de games com as mais diferentes – e esquisitas – mascotes atuando como heróis. Em comum, cada uma delas têm características básicas como: ser boazinha, repleta de qualidades e, para completar, geralmente estar com uma pressa louca para salvar alguma bela princesa em perigo. Isso não vale para *Vexx*.

Vexx é um jovem rebelde que nunca deu muito ouvidos para os ensinamentos do seu avô. Para o azar dele, um das lições ignoradas mencionava o terrível tirano Dark Yaku, um ser que devastou a vida do seu planeta. Vexx acabou aprisionado juntamente com o seu avô. Para piorar, depois de um tempo de trabalho forçado, viu seu avô morrer. Neste momento, Vexx deixa aflorar todos os sentimentos ruins que ele escondia e resolve fugir em busca de ajuda e vingança.

AS LUVAS MÁGICAS

Sem imaginar como se vingar, Vexx retorna ao covil do Yaku e encontra luvas mágicas que dão a ele força descomunal, mas que são praticamente impossíveis de controlar. Yaku foge e o herói precisa aprender a dominar o seu novo artefato, vagar por nove mundos diferentes em busca dos 70 cristais que permitem a ele formar o portal e completar sua desforra.

As diferenças terminam por aí. Ao vagar pelos nove mundos, Vexx vai encontrar florestas, cavernas, templos congelados e cidades submersas – cenários que são um belo clichê do gênero.

Um sistema de dia e noite cronometra o jogo e faz com que, em determinados intervalos, o tempo mude. Durante o dia, os inimigos são mais calmos e cautelosos e os cenários ficam mais simpáticos e atraentes. Porém, quando a noite cai, tudo se transforma. As criaturas ficam mais agressivas e os ambientes, bem mais hostis.

Quem espera um jogo curto vai se surpreender. Para conseguir chegar ao final, o jogador vai precisar dedicar em torno de 30 horas na aventura.

Vexx não pula na cabeça dos inimigos: ele prefere eletrocutar

As luvas mágicas dão poderes para o personagem se vingar

Inputbox
games
JOGOS • ACESSÓRIOS • VÍDEO GAMES
ASSISTÊNCIA TÉCNICA
Preços especiais para logistas
Enviamos via SEDEX
Tudo em até 24X
SONY
PlayStation 2
PLAYSTATION 3
XBOX 360
Tel.: (11) 3998-9640 ou (11) 3976-6699
Av. Itaberaba, 1986 Loja 13 - Freguesia do Ó - São Paulo - SP

Saia do convencional

Controles diferentes para jogar o seu jogo preferido

FICHA
- FABRICANTE: Hori
- ONDE ENCONTRAR: www.playasia.com
- PLATAFORMA: PS3
- PREÇO MÉDIO: US$ 89,90

Real Arcade Pro Stick 3

Essa é mais uma boa opção para quem gosta de jogos de luta. O Real Arcade Pro Stick 3, da Hori, é considerado por muitos o melhor controle no estilo arcade, principalmente para os fãs dos jogos da série *Tekken*.

O acessório possui todas as funções de um bom controle da atualidade: é possível configurar os botões; gravar seqüências de golpes e aplicá-los com um toque só; funções turbo e câmera lenta, além de alta resistência. Além disso, o Real Arcade Pro Stick 3 é o primeiro josytick nesse estilo, feito exclusivamente para arrebentar no PlayStation 3.

T. Flight Stick X

Pilote um caça com requintes de realidade. O acessório T. Flight Stick X oferece recursos que aumentam a sensação de simulação: resistência completamente ajustável, uma base com peso para maior precisão na estabilidade, alavanca de aceleração e rotação de punho com sistema de bloqueio para não perder o controle do avião. O produto conta com um sistema de programação de botões. O controle já vem totalmente calibrado para jogar *Blazing Angels*, game de avião para Play 3.

FICHA
- FABRICANTE: Thrustmaster
- ONDE ENCONTRAR: www.jptech.com.br
- PLATAFORMAS: PS3, PC
- PREÇO MÉDIO: R$ 169,00

Pump It Up Exceed

Pump It Up é um game musical nos moldes de *Dance Dance Revolution* da Konami. Porém, ao contrário do seu irmão mais famoso, esse é um game destinado aos jogadores mais radicais, graças às suas seqüências de comandos insanos, que chegam a usar até quatro comandos diferentes ao mesmo tempo. O pacote, oferecido oficialmente no Brasil pela JP Tech, contém o jogo com cerca de 80 músicas, incluindo canções de grupos como Crystal Method, Steriogram, entre outros; e também o tapete exclusivo do game para os jogadores realizarem as suas peripécias.

FICHA
- FABRICANTE: Andamiro
- ONDE ENCONTRAR: www.jptech.com.br
- PLATAFORMA: PS2
- PREÇO MÉDIO: R$ 239,00

FICHA
- FABRICANTE: Mayflash
- ONDE ENCONTRAR: ww.play-asia.com
- PLATAFORMAS: PS2 / PS3
- PREÇO MÉDIO: US$ 29,90

Fighting Stick

A melhor maneira de dominar por completo um jogo de corrida é usando um controle que consiga passar a sensação de um bom arcade. Com o Fighting Stick essa sensação está garantida. O acessório se conecta ao console pela entrada USB e funciona tanto no PlayStation 2 quanto no 3. Os botões são configuráveis e, por meio da função Macro, é possível programas golpes e depois realizá-los com apenas um toque no botão. Além disso, a função turbo está disponível para facilitar a vida dos jogadores apelões. O controle é feito com uma base de metal e plástico e possui ventosas nas pontas para melhor fixar o gigante na mesa.

Tudo para o seu videogame

compra • venda • troca • assistência técnica • lan games • campeonatos

PC DVD

Visite nossa nova loja ampliada

Totalmente preparada para oferecer o melhor para sua diversão

HOUSE GAMES ONLINE

Venha jogar PS2 por hora!

Enviamos nossos produtos via sedex para todo o Brasil.
Financiamos em até 3x s/juros ou até 36 vezes*
Aceitamos os cartões

Visite nosso site: www.housegames.com.br

PABX: (11) **3326-0045** • **housegames@hotmail.com**

Rua do Seminário, 222 - Centro - São Paulo

Em frente a igreja Sta. Ifigênia (esquina c/ viaduto Sta. Ifigênia)

Imagens ilustrativas - Sujeito aprovação de crédito junto ao financeiro c/juros

Lista de preços

Os consoles da família PlayStation com preços para todos os bolsos

Confira as melhores ofertas de PlayStation 3 (com HD de 60 Giga), PlayStation 2 Slim, controle Dual Shock 2, Memory Card de 8 Mega e PSP (todos produtos originais da Sony).

A pesquisa de preços foi feita no dia 19 de março, com o dólar valendo aproximadamente R$ 1,77 (comercial). Portanto, fique atento e pechinche em busca da melhor oferta. Todos os valores referem-se a pagamentos à vista. Se você possui uma loja de games e quer entrar em nossa lista, mande um e-mail para playstation@europanet.com.br com seu telefone e escreva "Lista de Preços" no assunto.

LOJA	TELEFONE	PS3	PS2	CONTROLE	MEMORY	PSP
ANTRAX GAMES	(11) 2303-0011	R$ 2.100,00 (80 GB)	R$ 499,00	R$ 65,00	R$ 35,00	**R$ 699,00**
ART GAMES	(11) 6652-9996	R$ 1.480,00 (40 GB)	R$ 479,00	R$ 50,00	R$ 35,00	R$ 750,00
BITS GAMES	(31) 3271-9537	R$ 1.550,00 (40 GB)	R$ 550,00	R$ 70,00	R$ 40,00	R$ 700,00
CASA DO GAME	(19) 3524-4741	R$ 1.750,00 (40 GB)	R$ 600,00	R$ 60,00	R$ 45,00	_____
CJ GAMES	(11) 5072-2073	R$ 1.750,00 (40 GB)	R$ 529,00	R$ 55,00	R$ 29,00	R$ 750,00
DISK GAMES	(19) 3741-4100	R$ 2.149,00 (40 GB)	R$ 599,00	R$ 69,00	R$ 59,00	R$ 799,00
DRAGOON GAMES	(11) 3846-4375	R$ 1.800,00 (40 GB)	R$ 450,00	R$ 60,00	R$ 45,00	R$ 800,00
ELETROMIL	(11) 3362-2306	R$ 1.890,00 (40 GB)	R$ 499,00	R$ 59,50	R$ 29,50	R$ 690,00
FAST CENTER	(11) 3227-4676	R$ 2.000,00 (80 GB)	R$ 530,00	R$ 59,00	R$ 39,00	R$ 650,00
GAME ONE	(19) 2122-5252	R$ 2.799,00 (60 GB)	R$ 579,00	R$ 69,00	R$ 59,00	R$ 829,00
GAME WORKS	(11) 5562-2667	R$ 1.700,00 (40 GB)	R$ 450,00	R$ 50,00	R$ 50,00	_____
House Games	(11) 3326-0045	R$ 1.599,99 (40 GB)	R$ 474,99	R$ 54,99	R$ 29,99	**R$ 669,99**
INFINITY	(11) 3337-7556	R$ 2.250,00 (80 GB)	R$ 549,00	R$ 59,50	R$ 39,50	R$ 689,00
INICIAL GAMES	(19) 3236-0056	R$ 2.400,00 (40GB)	R$ 699,00	R$ 79,00	R$ 60,00	R$ 839,00
MUSEU DOS GAMES	(11) 3333-2781	R$ 1.500,00 (40 GB)	R$ 445,00	R$ 55,00	R$ 29,99	R$ 670,00
NETÚNIA	(11) 3825-7600	R$ 2.099,00 (40 GB)	_____	_____	R$ 99,00	**R$ 850,00**
NIDI	(11) 5533-6914	_____	R$ 539,00	R$ 65,00	R$ 65,00	R$ 689,00
NIKAS GAMES	(11) 3975-2737	_____	R$ 539,00	R$ 65,00	R$ 65,00	R$ 689,00
OLÉ GAMES	(11) 3331-3800	_____	R$ 550,00	R$ 60,00	R$ 35,00	_____
PANDA GAMES	(11) 3743-2180	_____	R$ 600,00	R$ 85,00	R$ 50,00	R$ 750,00
PLAY HOUSE	(11) 3222-3608	R$ 2.300,00 (40 GB)	R$ 490,00	R$ 60,00	R4 40,00	R$ 790,00
PLANET GAMES	(11) 6987-2641	R$ 2.350,00 (80 GB)	R$ 580,00	R$ 70,00	R$ 49,00	R$ 745,00
RDK MASTER GAMES	(11) 3362-9166	R$ 2.200,00 (80 GB)	R$ 550,00	R$ 65,00	R$ 50,00	_____
RPG GAMES	(11) 3337-4590	_____	R$ 520,00	R$ 60,00	R$ 40,00	R$ 700,00
ROCK LASER GAMES	(11) 6954-4332	R$ 2.300,00 (80 GB)	R$ 550,00	R$ 60,00	R$ 39,00	R$ 800,00
TECGAMES	(11) 3229-5222	R$ 2.200,00 (80 GB)	R$ 530,00	R$ 60,00	R$ 45,00	R$ 620,00
TILT'S GAMES	(11) 6191-3000	R$ 2.500,00 (80 GB)	R$ 550,00	R$ 80,00	R$ 60,00	R$ 1.000,00
X-TREME GAMES	(41) 3232-0605	R$ 2.490,00 (80 GB)	R$ 539,00	R$ 70,00	R$ 65,00	**R$ 980,00**

Comece a pechinchar atrás de um PS3, pois os jogos do console estão cada vez melhores

PSP, o portátil mais versátil do mundo, pelos melhores preços do Brasil

LANÇAMENTOS DE JANEIRO

assassins creed

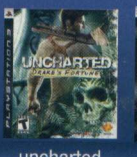
blacksite area 51

call of duty 4 modern warfare

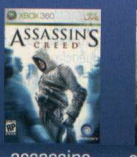
haze

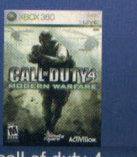
need for speed pro street

Half-Life 2


uncharted drake's fortunee

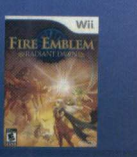
unreal tournament

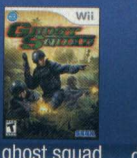

assassins creed

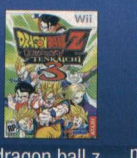

call of duty 4 modern warfare

need for speed pro street

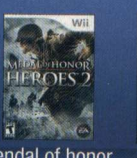
dragon ball z budokai tenkaichi


fire emblem radiant dawn

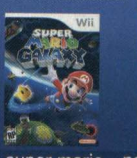

ghost squad


dragon ball z budokai tenkaichi

mario & sonic at the olympic games

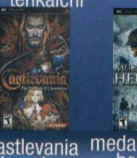

mendal of honor heroes 2

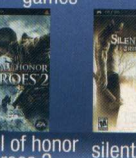
resident evil umbrella chronicles


super mario galaxy

need for speed pro street

need for speed pro street


castlevania dracula x


medal of honor heroes 2

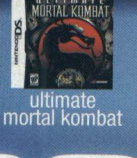
silent hill origins

the simpsons game

contra 4

the simpsons game

star wars


zelda phantom hourglass

ultimate mortal kombat

FOTOS MERAMENTE ILUSTRATIVAS - ESTOQUES LIMITADO - PREÇOS SUJEITOS À VARIAÇÃO CAMBIAL - PROMOÇÃO VÁLIDA ATÉ FINAL DO ESTOQUE

Televendas: (11) 3825.7600

Tudo em 3x sem juros

Wi-Fi USB Key

Conexão sem fio e fácil de instalar para distribuir a internet para os seus consoles

Fotos: Nelson Alves Jr.

A aparência simples do acessório reflete a praticidade que ele oferece ao usuário

FICHA

FABRICANTE: Thrustmaster
ONDE ENCONTRAR: JP Tech (www.jptech.com.br)
PLATAFORMAS: PS3 e PSP
PREÇO MÉDIO: R$ 239,00
CARACTERÍSTICAS:
- Fácil instalação
- Software prático e simples (em inglês)
- Garantia de três meses
- Funciona com PSP e PS3

Cada vez mais, as funções online dos consoles estão deixando de ser um simples luxo para se tornarem essenciais. Atualização de console, download de demos e extras para jogos e partidas online são alguns dos serviços que você não pode mais dispensar e nada é melhor do que uma conexão sem fio para aproveitar todos eles.

Para quem quer se conectar e não pretende comprar um roteador sem fio, a Thrustmaster criou um acessório capaz de suprir suas necessidades sem precisar usar fios chatos: o Wi-Fi Key.

Não é necessário mais do que cinco minutos para instalar o acessório. Mesmo com o software em inglês, nenhum usuário terá dificuldade de passar por esse processo. Basta colocar o CD com o software que acompanha o produto no seu computador. Quando a instalação parar, significa que é hora de encaixar o aparelho na USB do seu PC. A entrada USB deve ser 2.0 para conseguir realizar uma transmissão limpa e sem lentidão. Depois disso, o software faz tudo sozinho.

Uma vez instalado, basta procurar uma nova conexão no PSP ou no PS3 e uma rede com o nome de Funaccess vai aparecer na sua tela. Autorize-a no computador e pronto: é só navegar.

Para quem deixa o computador em um ponto meio escondido da casa, o produto ainda acompanha um extensor de USB, que permite a você deixar o aparelho em uma posição mais alta.

SIMPLES E SEGURO

Mesmo trabalhando com um software extremamente simples, a Thrustmaster não descuidou da segurança do produto. Ao criar a rede com o Wi-fi Key, é possível criar uma senha alfanumérica que protege o seu computador. Desta maneira, só quem tiver o código e for autorizado por você terá acesso à conexão.

Durante nossos testes, tanto no PSP quanto no PS3, não houve perda de conexão ou queda de velocidade. Tudo funciona perfeitamente e a uma boa distância do computador servidor.

Wi-Fi USB Key é uma ótima alternativa para quem deseja compartilhar a conexão de um computador com o console em qualquer lugar e a qualquer hora.

O pacote inclui um cabo extensor de USB

A recepção do sinal é muito boa e oferece navegação simples e sem queda de velocidade

PLAYSTATION 3
SONY
Detonamos o SLIM!!!
R$ 499,00*
* Promoção para pagamento á vista ,válida até o fim do estóque
A Venda nas Melhores Lojas!
RICKY Games
Av. Guarapiranga, 752 - Socorro
Tel.: 5687 - 4471
SHOPPING Fiesta
BUNKER GAMES
R. Isabel Schmidt, 153 - Santo Amaro
Tel.: 5523 - 8312
SAMPA GAMES
Praça Leonor Kaupa,100 - Jd. da Saúde
Tel.: 8267 - 8654
PLAZA SUL

Aproveite aquele momento em que ninguém está olhando e abuse das melhores dicas do momento. E claro, passamos todas aqui para você

F

FLATOUT
PS2

Passwords turbinados
Crie um novo profile e use as senhas abaixo:
Muitos carros: GIVECASH
Todos os segredos do game: GIVEALL
Use o câmbio para lançar um ragdoll: Ragdoll

G

GETAWAY: BLACK MONDAY, THE
PS2

Trapaças exclusivas
Entre com os comandos abaixo no vídeo de introdução do game, antes de surgir a tela do menu principal.
Energia em dobro: ↑, ↑, ←, ←, →, →, ●, ●, ↓
Silenciador: ↑, ↓, ←, →, ▲, ↑, ↓, ←, →, ■

GROWLANSER GENERATIONS
PS2

Todas as armaduras e dinheiro no máximo: sobre o mapa, aperte ↑, →, L2, L2, ↓, R2, R2, ↑, ↓, R2, L2, →, ←, ●, ●, ●.

GUNDAM BATTLE ASSAULT 3: FEATURING GUNDAM SEED
PS2

Mobile Suits secretos
Saiba qual fase e capítulo você deve detonar para liberar cada Mobile Suite do game (modo Mission):
Blitz Gundam: fase 3 e capítulo 1
BuCUE/A: fase 1 e capítulo 2
BuCUE/B: fase 1 e capítulo 2
Burning Gundam: fase 5 e capítulo 2
Buster Gundam: fase 6 e capítulo 1
Calamity Gundam: fase 2 e capítulo 3
CGUE: fase 1 e capítulo 3
DINN: fase 4 e capítulo 2
Duel Gundam Assault Shroud: fase 4 e capítulo 2
Forbidden Gundam: fase 2 e capítulo 3
Freedom Gundam: fase 3 e capítulo 3
GAT-X102 Duel Gundam: fase 1 e capítulo 2
GAT-X303 Aegis Gundam: fase 1 e capítulo 1
GINN 1: fase 5 e capítulo 1
GINN 2: fase 1 e capítulo 1
GINN Custom: fase 1 e capítulo 1
GuAIZ: fase 1 e capítulo 3
Justice Gundam: fase 2 e capítulo 3
LaGOWE: fase 1 e capítulo 2
M1 Astray (Asagi): fase 3 e capítulo 2
M1 Astray (Juri): fase 5 e capítulo 2
M1 Astray (Mayura): fase 5 e capítulo 2
Master Gundam: fase 5 e capítulo 2
Providence Gundam: detone 20 níveis do Survival
Raider Gundam: fase 3 e capítulo 3
Strike Dagger: fase 2 e capítulo 3
Strike Rouge: fase 2 e capítulo 3
Tallgeese III: fase 1 e capítulo 3
Wing Gundam Zero Custom: fase 4 e capítulo 1
ZnO: fase 2 e capítulo 2

M

MEGA MAN X: COMMAND MISSION
PS3

Números secretos
Use um dos passwords no Figure Vending Machine, no Tunnel E-1.
Axl (DNA alterado): 91327856
Axl: 38184155
Black Zero: 72443102
Cinnamon (Iron Maiden): 19837556
Cinnamon: 92106548
Marino (Quicksilver): 02098772
Marino: 87352041
Massimo (Gold): 47722361
Mega Man X (1): 44162918
Mega Man X (2): 73001472
X-Armor: 19690831
Zero (1): 29290141
Zero (2): 72443102

MERCENARIES
PS3

Comandos mercenários
Entre com os comandos no modo PDA Factions e use os direcionais digitais.
Receba $1.000,00: →, ↓, ←, ↑, ↑, ←, ↓, →
Munição ilimitada: →, ←, →, →, ←, →, ←, ←
Energia infinita: ↑, ↓, ↑, ↓, ←, →, ←, →
Todos os itens no Merchat of Menance: ↓, ↓, ↓, ↓, ↑, ←, →, →

Mercenários adoram dinheiro e gostam ainda mais de dicas para grana infinita

MINORITY REPORT
PS2

DICAS EXPLOSIVAS
Entre com os códigos a seguir na opção Cheats, que fica dentro do modo Special:
- Armas & Cia
Colete: STEELUP
Danos no máximo: SPINACH
Inimigos saltitantes: BOUNZMEN
Invencibilidade: LRGARMS
Energia extra: BUTTERUP
Finalizar a fase: QUITER
Habilite nas Pain Arenas: MAXIMUMHURT
Munição no máximo: MRJUAREZ
Seleção de fases: PASSKEY
Taco de beisebol: SLUGGER
Todas as armas: STRAPPED
Todos os combos: NINJA
Todos os vídeos: DIRECTOR
- Personagens Secretos
Clown: SCARYCLOWN
Convict: JAILBREAK
G.I.: GNRLINFANTRY
Lizard: HISSSS
Moseley: HAIRLOSS
Nara: WEIGHTGAIN
Nikki: BIGLIPS
Robot: MRROBOTO
Superhero: SUPERJOHN
Zombie: IAMSODEAD

MLB 2005
PS2

Truques do taco

Robozões gigantescos são a paixão dos japoneses. Como assim, você não é japonês?

Pressione os botões abaixo na tela principal do game ou durante a partida para ativar as trapaças:

Feijões: →, →, →, →, →, →, ←, ↓
Bola gigante: ↑, ↑, →, ←, ↑, ↑, →, ←
Modo cabeção: ←, →, ←, →, ↑, ↓, ↑, ↓
Modo preto-e-branco: ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →
Jogo rápido: ←, →, ←, →, ←, →, ↑, ↑
Jogo lento: →, ←, →, ←, →, ←, ↓, ↓
Modo cabecinha: ↑, ↓, ↑, ↑, →, →, →, ←
Modo Super Pitch Break: →, ←, →, ←, →, ←, ↑, ↑
Modo Super Pitch Speed: ↑, ↑, ↑, ←, ←, ←, ←, →
Modo Super Six Pitches: ↓, ↑, ↓, →, →, →, →, ←
Libera todos os jogadores: ←, ↑, ←, →, ↓, →, ←, ↑
Todos os estádios: ↓, ↑, ←, →, ↑, →, ↑, ↓
Todos os times: ←, →, →, ↓, ↓, ←, ↑, ↑
Todos os uniformes: ↑, ↓, →, ←, ↓, →, ↓, ↑

S

SECRET WEAPONS OVER NORMANDY
PS2

Jogo mais fácil
Pressione os comandos abaixo na tela principal do jogo ou nas opções New Game ou Continue.
Modo cabeção: ↑, →, ↑, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, L1, R1, L1, R1
Munição ilimitada: ↑, →, ↓, ←, ↑, →, ↓, ←, L1, R1
Invencibilidade: ↑, ↓, ←, →, ←, ←, →, →, L1, L1, R1, R1, L2, R2
Todas as fases liberadas: ↑, ↓, ←, →, L1, R1, L1, R1

SEEK AND DESTROY
PS2

Códigos secretos
Na primeira torre há um tanque rosa do outro lado do heliporto. Use esses códigos nele e confira os resultados:
1.000 de ouro: KWNOHIRO
Arma Air Gatling: GSASINRI
Arma Boundbomb: KKHWEEEE
Bandeira grande: ODGRITRO

SPYRO THE DRAGON: ENTER THE DRAGONFLY
PS2

Vidas infinitas na fase Dragon Realm
Vá atrás do templo do dragão e detone as três ovelhas. Atravesse o rio e faça o mesmo no outro trio de ovelhas. Volte ao local das primeiras ovelhas e repita o processo até acumular dezenas de vidas.
Resgate as libélulas
Use seu bafo de bolhas para conseguir capturar as libélulas mais ligeiras.

Spyro adora montar o seu... Que diabos de bicho é esse?

GAMES Atacado
Distribuidora: INFINITY

Novo suporte Slim

Temos vários tipos de peças e acessórios para games em geral.
Vendas no atacado e varejo.
Para vendas em atacado, entregamos SEDEX para todo Brasil.
Lojista, faça um cadastro em nosso web-site: www.gameatacado.com.br

- Memory card infinity
- Controle infinity (ps2 - usb)
- Bolsas
- Unidade óptica
- Peças para manutenção

Manutenção de controles de playstation, consoles, e acessorios em geral, para varejo e lojistas, consulte-nos!

E-mail: contato@gameatacado.com.br
Msn: games-atacado@hotmail.com
Fone: (11) 3333-4738 Fax: (11) 3337-7949
Endereço: Rua: Santa Ifigenia Nº 213 / 2 andar loja 23 Cep:01207-000 Centro São Paulo

Pintou uma dificuldade na sua aventura? Não tenha vergonha: apele para os melhores códigos que separamos para os seus games favoritos

ATENÇÃO!

O GameShark e o Action Replay são acessórios que servem para executar trapaças nos jogos dos consoles da Sony. Os códigos publicados nesta seção devem ser digitados na interface gráfica do seu acessório. São vários modelos e tipos, por isso, as telas e os comandos para inserir estes truques podem variar de um equipamento para outro. Caso você tenha problemas para carregar algum dos truques, consulte as dicas abaixo:

- Sempre que houver um código-mestre para um jogo, carregue-o no aparelho em primeiro lugar;
- Observe se o código que você escolheu é compatível com a versão do seu aparelho;
- Carregue somente uma trapaça por vez;
- Inicie um jogo novo quando carregar o código;
- Muitos truques não são compatíveis com jogos piratas e/ou modificados.

O céu estava azul e era um lindo dia para voar pelos céus...

A

ACE COMBAT 4
(Action Replay Max)

– Código-Mestre
EC878528 1438A94C
Grana no Máximo
0CBD83A6 1456B014
1C5C83F0 17E9C70C
1CBD8E58 17E9C70C
Munição no Máximo para o F-4E
1CBD9F20 14DF089C
4CBD9F22 1456E788
4CBD9E26 1456E788
Munição no Máximo para o F-5E
1CBD9F10 14DF089C
4CBD9F12 1456E788
4CBD9F16 1456E788
Munição no Máximo para o F-16C
1CBD9E30 14DF089C
4CBD9E32 1456E788
4CBD9E36 1456E788
Munição no Máximo para o A-10A
1CBD9E50 14DF089C
4CBD9E52 1456E788
4CBD9E56 1456E788
4CBD9E5A 1456E788
Munição no Máximo para o MIR-2000
1CBD9E60 14DF089C
4CBD9E62 1456E788
4CBD9E66 1456E788
Munição no Máximo para o F-14A
1CBD9E40 14DF089C
4CBD9E42 1456E788
4CBD9E46 1456E788
Munição no Máximo para o TND-ID5
1CBD9E70 14DF089C
4CBD9E72 1456E788
4CBD9E76 1456E788
4CBD9E7A 1456E788
Munição no Máximo para o F/A-18C
1CBD9E80 14DF089C
4CBD9E82 1456E788
4CBD9E86 1456E788
4CBD9E8A 1456E788
Munição no Máximo para o F-15C
1CBD9E90 14DF089C
4CBD9E92 1456E788
4CBD9E96 1456E788
Munição no Máximo para o MIG 29A
1CBD9EA0 14DF089C
4CBD9EA2 1456E788
4CBD9EA6 1456E788
Munição no Máximo para o F-117A
1CBD9EC0 14DF089C
4CBD9EC2 1456E788
4CBD9EC6 1456E788
4CBD9ECA 1456E788
Munição no Máximo para o EF-2000
1CBD9ED0 14DF089C
4CBD9ED2 1456E788
4CBD9ED6 1456E788
Munição no Máximo para o R-M01
1CBD9EE0 14DF089C
4CBD9EE2 1456E788
4CBD9EE6 1456E788
4CBD9EEA 1456E788
Munição no Máximo para o F-15E
1CBD9EB0 14DF089C
4CBD9EB2 1456E788
4CBD9EB6 1456E788
4CBD9EBA 1456E788
Munição no Máximo para o F-2A
1CBD9EF0 14DF089C
4CBD9EF2 1456E788
4CBD9EF6 1456E788
4CBD9EFA 1456E788
Munição no Máximo para o SU-35
1CBD9E00 14DF089C
4CBD9E02 1456E788
4CBD9E06 1456E788
Munição no Máximo para o F-22A
1CBD9E10 14DF089C
4CBD9E12 1456E788
4CBD9E16 1456E788
Munição no Máximo para o SU-37
1CBD9E20 14DF089C
4CBD9E22 1456E788
4CBDA126 1456E788
4CBDA12A 1456E788
Munição no Máximo para o F-15 Active
1CBDA140 14DF089C
4CBDA142 1456E788
4CBDA146 1456E788
Munição no Máximo para o S-37A
1CBDA130 14DF089C
4CBDA132 1456E788
4CBDA136 1456E788
Munição no Máximo para o X-02
1CBDA150 14DF089C
4CBDA152 1456E788
4CBDA156 1456E788
4CBDA15A 1456E788
Libere Todos os Caças
1CBD8448 61DFB00C
4CBD844C 1456E40C
Pintura Nova para os Caças
1CBD8450 61DFB00C
1CBD8450 61DFB00C
1CBD8454 61DFB00C
1CBD8458 61DFB00C
4CBD845C 1456B00C
Todas as Armas Liberadas
1CBD8468 61DFB00C
1CBD846C 61DFB00C
1CBD8470 61DFB00C

ACE COMBAT 5: THE UNSUNG WAR
(Action Replay Max)

– Código-Mestre
HW1C-2KQY-EH6WM
2H1N-4A9M-5BTQR
Grana Infinita
M7YZ-2JQU-BCNRJ
KU4D-UJ5A-VBA6F
56X1-T7J9-0PKYB
– Códigos Extras
ZE6P-9JKW-1X3G7
Máximo Kill Score
MTZU-Q50C-RMC37
JFXH-D42H-MJP4P
Tempo de Bônus no Máximo
AJF0-V8CR-FU550
0QR5-GCXQ-HFJ79
Máximo Stage Score
HE76-QDC7-KMFCB
GPYW-URNT-PGP2M
Total Score no Máximo
MBMG-2UF7-FD5EW
CTNC-8Y3T-CUXW3

... Mas as nossas dicas de munição infinita acabaram com toda a paz

ISSO QUE É ARTE CONTEMPORÂNEA

Lançamento com garantia de qualidade

Compre pelo tel. 0800 55 76 67 ou em www.gameblog.com.br

Que estranho!

As notícias mais estranhas do mundo dos games estão aqui

É do Brasiiiiiiii!

Brasileiro bate recorde mundial no jogo Pitfall e entra para o Guinness Book

Um jogador brasileiro chamado Rodrigo Lopes, 27 anos, conquistrou o recorde inédito no clássico *Pitfall*, do Atari. Rodrigo faz parte da equipe Metroid, um grupo de amigos que se especializou em quebrar recordes de jogos antigos, e superou com folga o recorde anterior do jogo. Ele atingiu a pontuação máxima do game (114 mil pontos), não perdeu nenhuma vida e, ainda por cima, chegou ao final com 1 minuto e 42 segundos de vantagem sobre a contagem regressiva do game. A marca anterior era do norte-americano Neil Champman, que, em 2001, registrou apenas 52,94% dos pontos possíveis e 54 segundos restantes na contagem regressiva.

A façanha é um feito histórico, que entrou para o *Guinness Book* e é mais uma conquista para Rodrigo, que já possui mais de 500 recordes registrados no Twin Galaxies, entidade que administra as marcas históricas de games desde 1981.

Bombardeio de PS3

Força Aérea americana vai comprar 300 unidades do console da Sony

Parece brincadeira, mas segundo um documento que surgiu na internet, a Força Aérea americana realmente abriu licitação para compra de 300 unidades de PS3. O propósito destas máquinas não é diversão, mas produzir um estudo avançado sobre a tecnologia dos processadores Cell.

O processador do PS3 é muito caro e o console utiliza caracteristicas especificas do chip por um preço aceitável. Os vendedores interessados podem mandar suas propostas.

O Play 3 virou um meio de comprar o Cell baratinho

Pornografia na Live

Mulher alega que seus filhos receberam fotos de pessoas nuas pela Live e protesta na televisão norte-americana

A rede de televisão WLNS, de Michigan, EUA, dedicou uma pequena parte da sua programação para a discussão sobre a forma com que os jogos online, a Xbox Live, em particular, têm se tornado um imã para predadores sexuais. Uma mulher, identificada apenas como Jennifer, revelou no programa que os seus dois filhos estavam jogando um game online na rede, quando foram expostas ao nu de outros jogadores. Segundo ela, o fato foi comunicado ao atendimento online da Microsoft, que informou que não poderia fazer nada em relação ao ocorrido.

Mãe protesta contra pornografia

Amor pelo PlayStation 3

Jogador faz tatuagem para demonstrar seu amor pelo console

Um homem conhecido como Mobiletone (Tony, para os íntimos) resolveu fazer uma tatuagem definitiva no seu corpo para demonstrar seu amor pelo console da Sony. O local escolhido foi o antebraço direito. Até aí, nada demais. O problema é que ele foi alvo de muita reclamação no fórum que freqüenta por não ter feito o logotipo oficial do PS3. Mobile explica que acha que não vai se arrepender da tatuagem, mas caso isso ocorra, do jeito que ela foi desenhada, fica mais fácil modificá-la, transformando-a em outra coisa. Ele diz que sabe o que é arrependimento, já que possui uma tatuagem do 3DO na perna esquerda e que hoje não usa mais bermuda com vergonha da mesma.

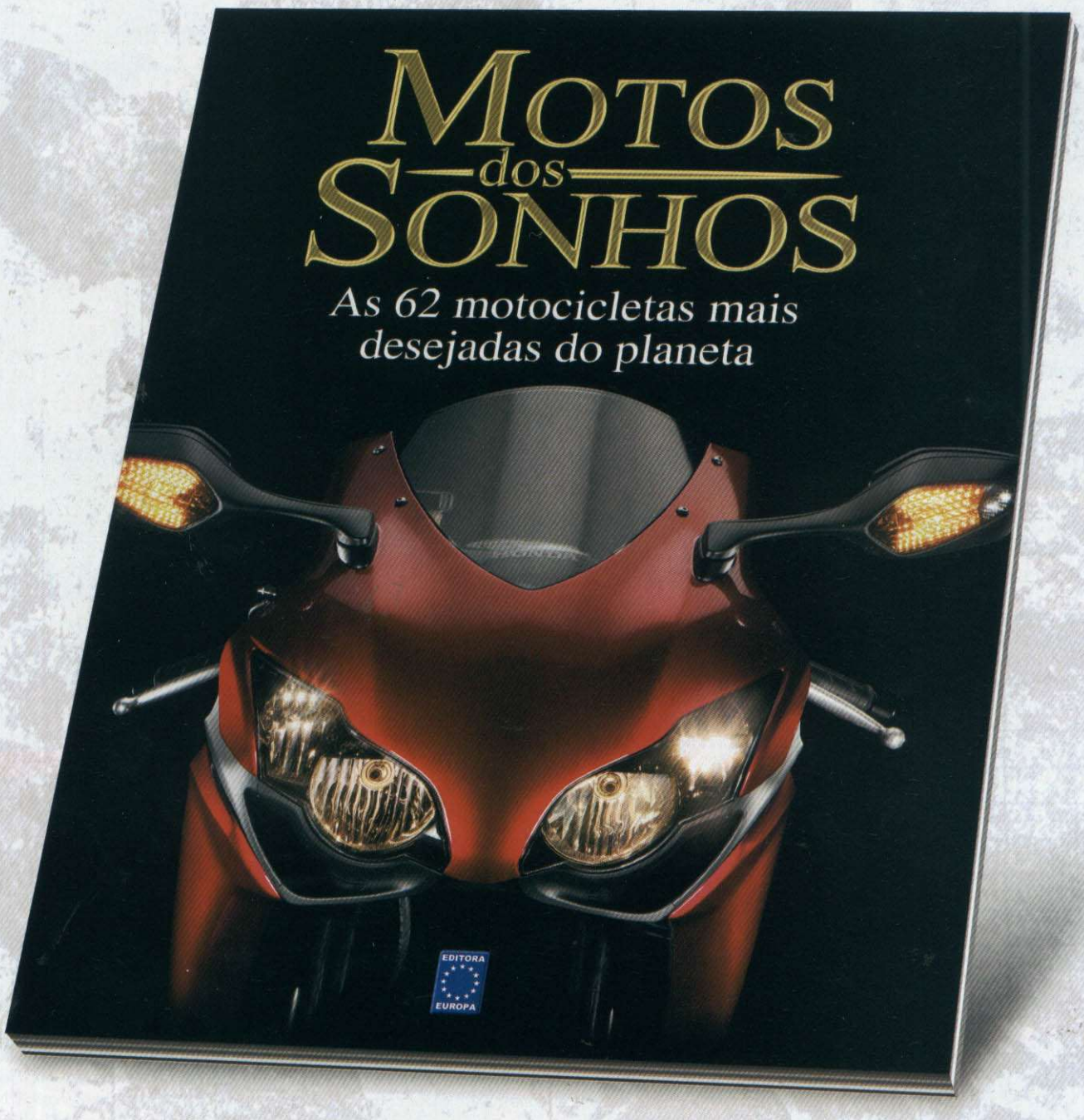
Se não fosse tão feio, poderia fazer propaganda

Essa é de chorar

Modelo britânica faz fotos sensuais para divulgar Devil May Cry 4

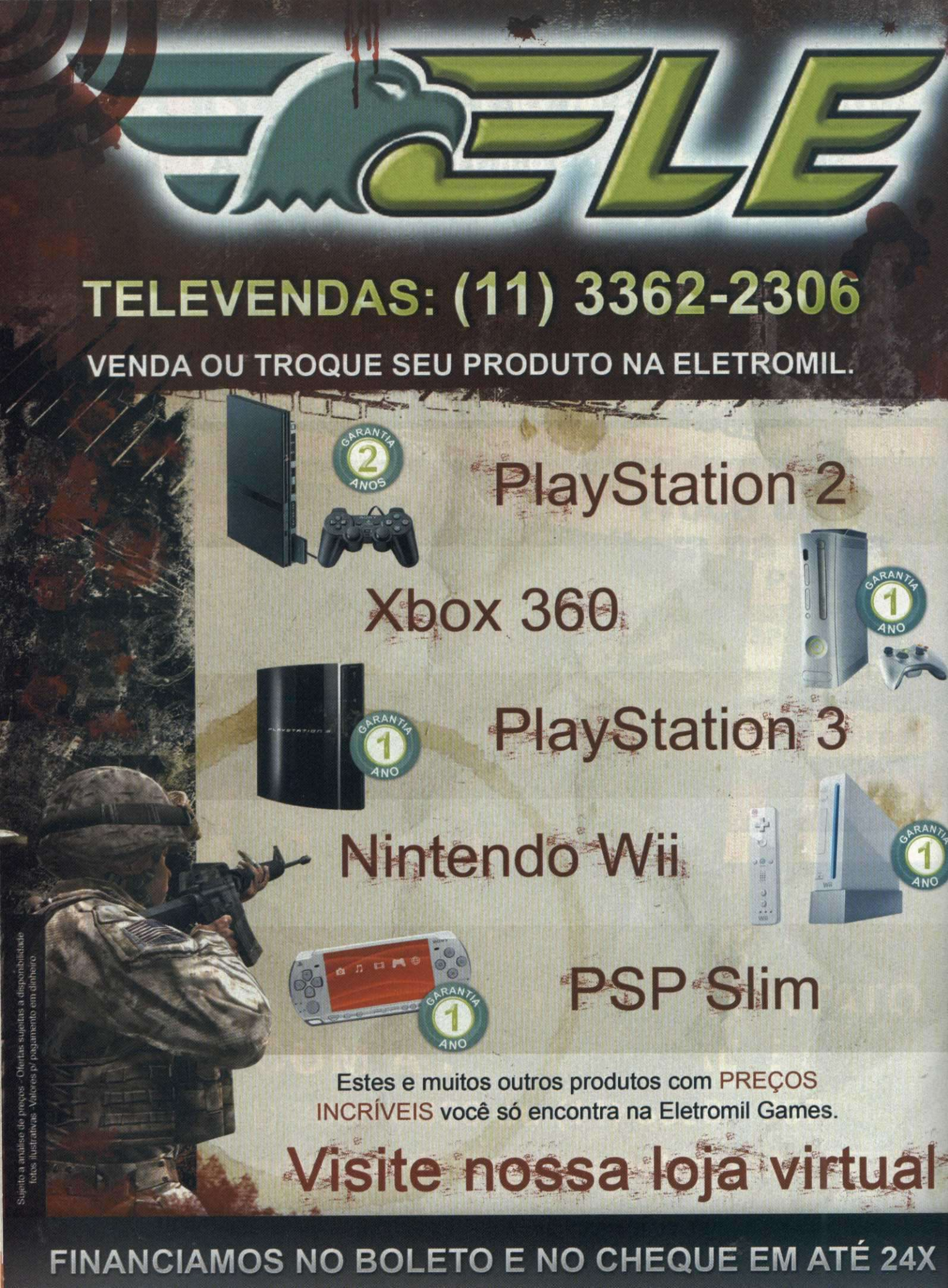
Vikki Blows, uma modelo conhecida pelo público masculino na internet, posou para uma sessão de fotos picantes para divulgar *Devil May Cry 4* em uma revista masculina. Nas páginas da revista *Front*, o anúncio mostra a modelo britânica em carne e osso – mais carne do que osso – no lugar dos protagonista Dante e Nero. A idéia do anúncio é atrair um público mais amplo e não só quem é fã da série. Se a idéia vai realmente funcionar, ninguém sabe dizer, mas que o anúncio ficou bonito, isso não dá para negar.

Sonhos a mais de 200 km/h



EDITORA EUROPA

Reserve já o seu livro pelos telefones 0800 55 76 67
ou (11) 3038-5050. Se preferir, acesse www.europanet.com.br


ELE
TELEVENDAS: (11) 3362-2306
VENDA OU TROQUE SEU PRODUTO NA ELETROMIL.
GARANTIA 2 ANOS
PlayStation 2
Xbox 360
GARANTIA 1 ANO
PlayStation 3
GARANTIA 1 ANO
Nintendo Wii
GARANTIA 1 ANO
PSP Slim
GARANTIA 1 ANO
Estes e muitos outros produtos com PREÇOS INCRÍVEIS você só encontra na Eletromil Games.
Visite nossa loja virtual
Sujeito a análise de preços - Ofertas sujeitas a disponibilidade
fotos ilustrativas -Valores p/ pagamento em dinheiro
FINANCIAMOS NO BOLETO E NO CHEQUE EM ATÉ 24X

TROMIL®

LOJA VIRTUAL:

WWW.ELETROMILGAMES.COM.BR

ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA EM GAMES, COMPUTADORES, CELULARES, CAMERAS DIGITAIS, MP3 E MP4.

Notebook Acer 4720

Celulares

Ipod Touch

Câmeras Digitais

Nintendo DS Lite

Estes e muitos outros produtos com PREÇOS INCRÍVEIS você só encontra na Eletromil Games.

para mais informações.

ENVIAMOS SEDEX PARA TODO O BRASIL

R. SANTA IFIGÊNIA, 348 - 1º ANDAR - SANTA IFIGÊNIA
SÃO PAULO - SP - CEP: 01207-001

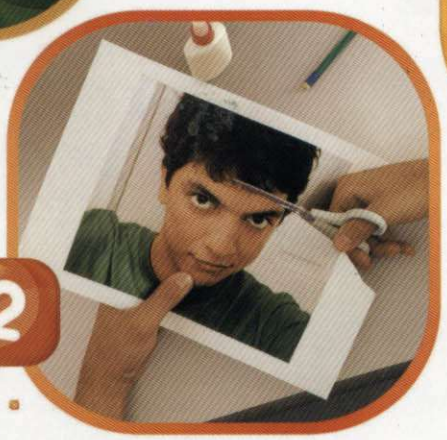
Ogilvy

Sua namorada vive dizendo que você não presta atenção quando ela fala?

Dê um jeito nisso com os Óculos para Discussão de Relacionamento Fanta.

1 Tire uma foto sua.

3 Cole nos seus óculos preferidos.



2 Imprima e recorte os olhos.

Blá Blá Blá...

Z... Z Z

4 Tire uma soneca enquanto ela fala pelos cotovelos.

IMAGINE!

Fanta

Coca-Cola BRASIL

fanta.com.br